GAMBLER 8/95

MORTAL KOMBAT 2 - TURNIEJ!

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

ISSN 1230-8676 Indeks 324418
sierpień
8
ROK 95
Cena 2zł 30gr (23 000 zł)

Gramy!



SimTower





Slipstream 5000



PROBLEM MISIA



Wiecie, chłopaki, byłem wczoraj u lisicy...



I nagle ona mówi: bierz, co chcesz...



No to wziałem obraz...



Idioto!!! Mogłeś wziąć lodówkę!!!

Ale kino!

Fałszywe karty

REDAKCJA GAMBLERA ZAPRASZA WSZYSTKICH FIGHTERÓW!!! DO BRONI!!!

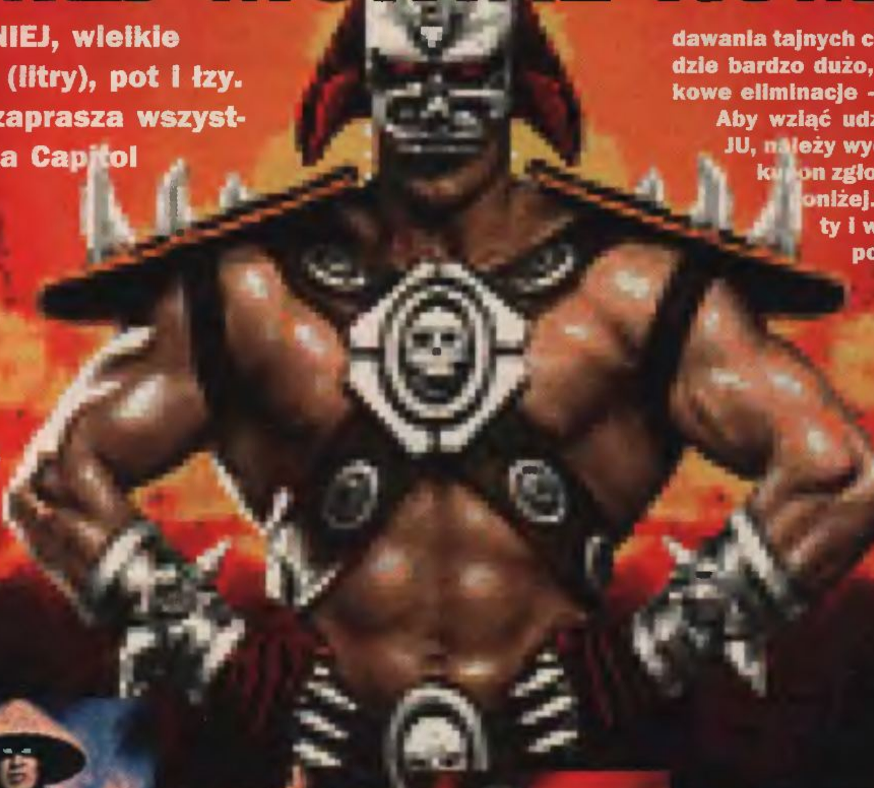








TURNIEJ MORTAL KOMBAT 2



Czas na WIELKI TURNIEJ, wielkie mordobicie. Na krew (litry), pot i łzy. Redakcja Gamblera zaprasza wszystkich chętnych do kina Capitol (Warszawa) w dniu 29 października – ostatnim dniu targów GAMBLERIADA – na Turniej Mortal Kombat.

Zasady: każdy z zawodników stoczy trzyrundowy pojedynek. Walczyć będziecie na komputerach PC, które oferuje do naszej dyspozycji firma VOBIS. Amigowcy powinni wcześniej potrenować, bo w wersji na PC są inne sposoby zadawania tajnych ciosów. Jeśli zgłoszeń będzie bardzo dużo, przeprowadzimy dodatkowe eliminacje – szczegóły za miesiąc.

Aby wziąć udział w WIELKIM TURNIEJU, należy wyciąć i czytelnie wypełnić kupon zgłoszeniowy, zamieszczony poniżej. Kupon włożyć do koperty i wysłać listem poleconym pod adresem: Redakcja Gamblera, ul. Stępińska 22/30, 00-739 Warszawa, z dopiskiem na kopercie „TURNIEJ MORTAL KOMBAT 2". Zgłoszenia przyjmujemy do 31 sierpnia – decyduje data stempla pocztowego. Każdy uczestnik turnieju musi przynieść własny joystick lub klawiaturę.








NAGRODY

Wśród nagród będą stacje dysków kompaktowych, karty dźwiękowe, joysticki i mnóstwo oryginalnych gier. Dokładna lista – za miesiąc.

A OTO NASI SPONSORZY

Vobis Microcomputer, ul. gen. W. Andersa 33, Warszawa, tel. 31 85 42 zapewni sprzęt (8 multimedialnych komputerów), na którym będziecie toczyć swe walki.

Mirage Software, ul. Gen. Abrahama 4, tel. 671 15 51, polski dystrybutor Mortal Kombat 2, dostarczy legalne kopie gry.

Nagrody fundują:

Personal Multimedia Computers, ul. Emilii Plater 47, Warszawa, tel. 26 18 89, 27 92 30, 27 92 38

MultiPro, ul. Pereca 2, Warszawa, tel. 24 61 49

IPS Computer Group, ul. Okrężna 3, Warszawa, tel. 642 27 66

CD Projekt, ul. Marszałkowska 7/3, tel. 25 07 03

Zgłoszenie udziału w
TURNIEJU MORTAL KOMBAT 2

Imię i nazwisko ....
Adres ....
....
Tel. ....

Będę używać ☐ joysticka ☐ klawiatury

JAK OMINĄĆ USTAWĘ?

Nie powinno się Ustawy łamać (ani omijać) – w ostatecznym rozrachunku piractwo wali w tyłek każdego z nas. Tyle o tym problemie, a wszystkich zainteresowanych nim serdecznie przepraszamy. Ponieważ wstępniaki mało kto czyta, powyższy tytuł ma stanowić wysoce skuteczną przynętę.

Na początek mała dygresja na temat Amigi. Po przeczytaniu zapowiedzi Turnieju Mortal Kombat 2 wszyscy Amigowcy są zapewne wściekli. Znowu olewamy ich komputer! Znowu tylko PC!

Wierzcie mi, naprawdę chcielibyśmy zorganizować turniej także na Amigach. Rozumiemy, że dla mistrza nie ma nic gorszego od uczenia się na nowo tajnych ciosów, które już raz opanował do perfekcji. Niestety, w chwili, gdy ustalaliśmy zasady turnieju, nie było w Polsce legalnego dystrybutora amigowej wersji MK2. A turniej rozgrywany na pirackich kopiach jest nie do pomyślenia.

Wracając do tematu: o ile można jeszcze dyskutować o czytelnictwie artykułów wstępnych, o tyle nie mamy złudzeń – nikt nie przegląda stopek redakcyjnych. Gdyby jednak ktoś to robił, zauważyłby w ostatnich numerach Gamblera istotne zmiany w składzie redakcji.

Po takich zmianach następuje zawsze prezentacja programu, a właściwie pobożnych życzeń odnowionej ekipy. Chcielibyśmy napisać, że Gambler będzie wspanialszy, tańszy i grubszy, ale... boimy się, bo to podobno nieuczciwa konkurencja i podpada pod paragraf. Natomiast ze spokojnym sumieniem możemy powiedzieć, że będziemy opisywać nowe gry, nie starając się przy tym zatracić tego, co najistotniejsze: jakości i pełności opisu. Będziemy się trzymać zasady „trzech setek": 100% aktualności, 100% informacji, 100% satysfakcji. Co z tego wyjdzie – zobaczymy. Miejmy nadzieję, że przynajmniej małe jasne dla panów redaktorów.

Nie zapominamy też o tematach mniej związanych z grami – filmach, książkach, muzyce. W tym numerze polecamy doskonały tekst o najsłynniejszym duecie wszechczasów – Beavisie & Butt–Headzie, idolach redakcji i, jak to się ładnie kiedyś mówiło, młodego pokolenia.

Prosimy o listy z uwagami i propozycjami, prosimy o recenzje kolejnych numerów Gamblera – strona po stronie, co się podobało (albo nie) i dlaczego. Każdy głos Czytelnika brany jest pod uwagę i niejednokrotnie przeważa szalę podczas redakcyjnych sporów.

Kończymy, zapraszając do lektury kolejnego, tradycyjnie wspaniałego numeru Gamblera, będącego początkiem długiej drogi ewolucyjnej od małpy do małpy.

Alex & Zgredaktor

R O Z D

GAMBLER 8/95
Miesięcznik elektronicznych szulerów
Numer 8 (21), rok trzeci
SIERPIEŃ 1995
Nakład: 54 500 egzemplarzy
Numer indeksu: 324418
Numer ISSN 1230-8676

Wydawca:
Grzegorz Eider
Redaguje kolegium:
Grzegorz Eider
Jacek Grabowski
(VARIA'tkowo)
Elżbieta Jaworska
(sekr. redakcji)
Piotr Kakiet
(red. graficzny)
Andrzej Majkowski
(Konkursy)
Jacek Piekara
(Publicystyka, Tete)
Piotr Roszczyk
(red. graficzny)
Wojciech Setlak
(p.o. red. nacz.
Temat numeru, Recenzje)
Aleksy Uchański
(z-ca red. nacz., Opisy)
Rafał Wiosna
Maksymilian Wrzesiński
(Listy do redakcji)

Współpracownicy:
Dariusz Bujalski
Jacek Ilczuk
Roman Sadowski
Przemysław Ścierski
Maciej Warzecha
Marcin Wichary

Autorzy:
Tomasz Bagiński
Mirosław Domosud
Mariusz Gabryś
Piotr Gawrysiak
Marcin Grabski
Marek Hurda
Jakub T. Janicki
Wiktor Kozłowski
Paweł Pilarczyk
Aleksander Siwiński
Przemysław Wnuk
Projekt graficzny (layout):
Piotr Kakiet
Piotr Roszczyk

A N I E

INDEKS PROGRAMÓW NUMERU



LUPUS

Wydawnictwo LUPUS jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców

Adres Redakcji:
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
tel. (0-22) 41 51 21
fax (0-22) 41 03 74
tlx 813527 omig pl
e-mail: lupus@sam.nask.com.pl

DTP:
Agnieszka Brzozowska
Piotr Kakiet
Redakcja techniczna:
Jolanta Balcer
Korekta:
Lidia Sadowska
Projekt graf. okładki
Piotr Kakiet
Ilustracja na okładkę:
© Jacek Kopalski

Dział reklamy:
tel. bezpośredni: (090) 220029
Piotr Roszczyk (kierownik)
Elżbieta Szmyt,
Halina Dyczkowska,
Agnieszka Kłosiewicz,
Beata Antonik-Kaczanowska,
Paweł Sinicyn

Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada.

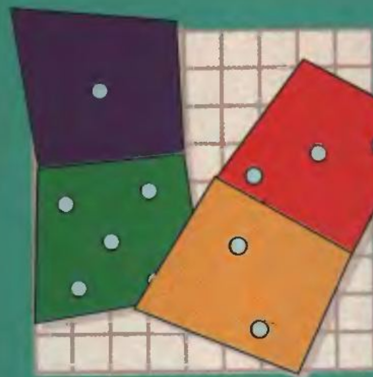
Redakcja nie zwraca nie zamówionych maszynopisów oraz zastrzega sobie prawo dokonywania adiustacji i skrótów.

Naświetlenia:
SOFTdesign
01-164 Warszawa,
ul. Radziwie 13
tel/fax 37 37 14, 37 05 65

Druk:
Zakłady Graficzne
Sp. z o.o.
64-920 Piła
ul. Okrzei 5

[illegible], czyli dyżury redakcji zawsze w środę 14:00 - 16:00

SIMTOWER



Wynajmowanie pomieszczeń w wielkim wieżowcu może być równie dobrym źródłem dochodów, jak każde inne. Ta prawda dopiero niedawno dotarła do inwestorów w naszym kraju, wraz z falą europeizacji i kapitału zagranicznego. W budowlach tego typu najczęściej wykorzystuje się stalowy szkielet, który bez większych problemów może obrastać w różnego typu pomieszczenia – w zależności od popytu. Taki właśnie wieżowiec buduje gracz w SimTower, przy czym osiągnięcie statusu tytułowej Wieży z 15 tysiącami mieszkańców, własną stacją metra w podziemiu i katedrą na 100 piętrze jest celem gry.

Czas

...jak wiadomo, ucieka. W SimTower czas jest nieco dziwny: rok składa się z czterech kwartałów, zaś każdy kwartał z dwóch dni roboczych i jednodniowego weekendu. Niemniej jednak czas leci nieprzerwanie w zmiennym tempie. Gra odmierza minuty z różną prędkością – najbardziej precyzyjnie od godziny 7:00 do 15:00, najszybciej zaś od 1:00 do 7:00. SimTower jest jedną z niewielu gier pod Windows, które potrafią działać równolegle z innymi programami: podczas pisania tego tekstu upłynęło sześć lat czasu gry!

Gdzie nacisnąć

Grą sterujemy przez system pięciu okien, z czego cztery pierwsze wygodnie mieć cały czas włączone. W oknie głównym widzimy fragment wieżowca, tam też możemy wprowadzać wszelkie zmiany – budować, zmieniać ceny itd. Mapa służy do szybkiego przemieszczania się z miejsca na miejsce, a poza tym pozwala zapoznać się z oceną pomieszczeń przez użytkowników (Eval), cenami pomieszczeń (Pricing) oraz sprawdzić, czy pokoje hotelowe są posprzątane (Hotel). Okno narzędziowe (Tool Bar) zawiera wszystkie dostępne w danej chwili pomieszczenia (część z nich ukazuje się po dłuższym naciśnięciu na ikonkę), a poza tym: klawisz pauzy; buldożer do wyburzania; lupę do oceniania jakości poszczególnych pomieszczeń, podpytywania mieszkańców i ustawiania wind oraz rączkę do rozciągania szybów wind. Okno informacyjne podaje czas, datę, stan kasy, liczebność mieszkańców, a także ich potrzeby i uwagi. Oprócz tego mamy jeszcze okno finansów, gdzie można dokładnie sprawdzić co i jakie przynosi zyski, gdzie się podziały te wszystkie pieniądze oraz ilu mieszkańców liczą poszczególne rodzaje pomieszczeń. Najwygodniej włącza się je, klikając na którymkolwiek lobby.

Dochodzi do tego jeszcze listwa z rozwijanym menu w oknie głównym – używa się jej do wyłączania (niestety) efektów dźwiękowych, odszukiwania mieszkańców, których losy zachciało nam się poobserwować przez dłuższy czas (najpierw trzeba ich nazwać), zapisywania stanu gry i innych pożytecznych funkcji.

Ad astra

Twoje dokonania jako inwestora oceniane są przyznawaniem kolejnych gwiazdek. Z każdą gwiazdką rozszerza się zakres Twoich możliwości. Wymagania, które trzeba spełnić, by otrzymać następną gwiazdkę oraz pełną listę pomieszczeń dostępnych posiadaczom wież dwu-, trzy- i więcej – gwiazdkowych, można znaleźć w obszernym „helpie" oraz pliku „read_me", których lekturę niniejszym pozwolę sobie polecić.

Największy skok następuje po przyznaniu trzeciej gwiazdki (patrz tabelka). Musisz być przygotowany na zbudowanie co najmniej dwóch centrów medycznych i parkingu oraz na wydatki związane z ich utrzymaniem. Trzecia gwiazdka przysługuje wieżom, mającym tysiąc mieszkańców i dwa pomieszczenia ochrony. Po osiągnięciu tego tysiąca najlepiej więc zarobić nieco gotówki (ze 3 mln) i zapewnić sobie stały zysk (biura i hotel), a dopiero potem zbudować drugie pomieszczenie ochrony.

Podaj cegłę

Budowę rozpoczynamy od położenia tzw. lobby, czyli holu. Jest to przede wszystkim węzeł komunikacyjny, a co za tym idzie, również centrum życia kulturalnego, handlu i usług. Lobby wraz z windami i ciągami schodów tworzą szlaki komunikacyjne wieżowca. Dlatego okolicom lobby należy poświęcić szczególną uwagę.

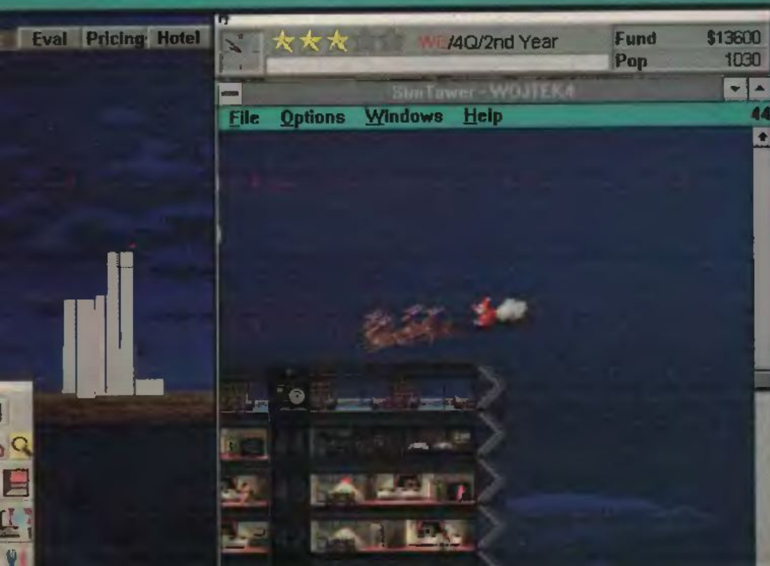
Główny hol, położony na parterze, może być dwu-, a nawet trzypiętrowy. W tym celu, rozpoczynając budowę lobby, należy trzymać wciśnięty klawisz Ctrl lub Ctrl i Shift.

Mając już parter budynku, możemy zacząć stawiać na nim kolejne piętra. Zanim to jednak nastąpi, trzeba bardzo dokładnie przemyśleć plan przyszłego wieżowca. Wprowadzanie zmian wewnątrz stojącej już konstrukcji jest wprawdzie możliwe, ale dość kłopotliwe i kosztowne.

Mieszkańcy wieżowca swoją skłonność do płacenia wysokich czynszów uzależniają od poziomu stresu, na jaki naraża ich życie codzienne. Poziom stresu zależy zaś od dwóch czynników: sprawności komunikacji oraz hałasu, czynionego przez sąsiadów. Na hałas najwrażliwsi są właściciele mieszkań (condo), po nich idą goście hotelowi, a następnie pracownicy biur (office). Źródłem hałasu są biura, pokoje hotelowe, kafejki, sale balowe – praktycznie wszystkie pomieszczenia, nie będące mieszkaniami. Na szczęście windy działają bezgłośnie. Jeśli chodzi o komunikację, to jej niedomagania doskwierają wszystkim mniej więcej równo.

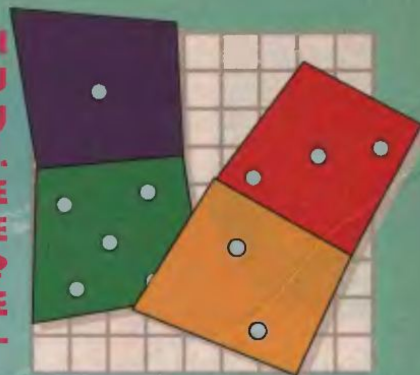
Niestety, Simowie (tak ich nazwali autorzy gry) mają uszy wrażliwe jak płatki róży – słyszą hałasy przez kilka ścian. Dlatego nie należy umieszczać na jednym piętrze biur i pomieszczeń mieszkalnych. Wieżowiec najlepiej więc zaplanować plastrami: np. od piętra 3. do 10. – biura, od 11. do 13. – mieszkania, na 14. i 16. – handel, usługi, pomieszczenia ochrony i ambulatorium (15. rezerwujemy na lobby) itd.

Skrzydło hotelowe należy planować z rozmachem i w niezgodzie z powyższą zasadą. Powinno znajdować się zawsze na brzegu wieżowca. Przez jego środek prowadzimy windę służbową (service elevator), której najniższe piętro znajduje się na poziomie B2 (Basement 2, czyli dwa piętra pod ziemią). Dlaczego tak? Otóż winda dla obsługi jest niezbędna, jeśli chcemy wydajnie wykorzystać pomieszczenia gospodarcze (Housekeeping). Dzięki niej





KOLEJNA GRA SŁYNNEJ SERII SIM-COSIÓW Z POCZĄTKU ZAPOWIADA SIĘ SKROMNIEJ NIŻ JEJ POPRZEDNICZKI. CZY JEDEN BUDYNEK MOŻE BYĆ WYZWANIEM RÓWNIE WIELKIM, JAK CAŁE MIASTO? MOŻE. POD WARUNKIEM, ŻE MA 15 TYSIĘCY MIESZKAŃCÓW...



wystarczy jedno na ok. 40 miejsc hotelowych (czyli np. 20 Single Room i 10 Twin Room). Zaś zejście z nią do podziemi przyda się, gdy zbudujemy wielki zbiorczy śmietnik (Recycling Center), który musi mieć połączenie z windą służbową.

Lokując niektóre pomieszczenia trzeba się dobrze namyślić, bo program nie przewiduje możliwości ich usunięcia. Do takich należą: Housekeeping, Security, Recycling Center, Metro Station, Cathedral i Lobby.

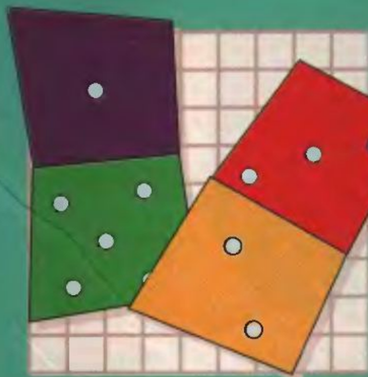
Windą bliżej

Samopoczucie mieszkańców, a co za tym idzie, wysokość czynszów, cen w hotelu i cen mieszkań, jaką zgodzą się zaakceptować – zależy w decydującym stopniu od sprawnej komunikacji. Na początku mamy do dyspozycji schody i zwykłe windy. Wystarczy to do zbudowania 30– piętrowego wieżowca. Owszem, na trzydziestym piętrze można kazać mieszkańcom przesiąść się do kolejnej zwykłej windy, która zawiezie ich na 59. piętro, ale z osiąganiem takiej wysokości lepiej poczekać do zbudowania pierwszej windy ekspresowej.

Na krótki dystans komunikację bardzo usprawniają schody zwykłe oraz ruchome. Wykorzystuje się je do połączenia placówek handlowo– usługowych z lobby oraz do zapewnienia przesiadki np. ze zwykłej windy, sięgającej 59. piętra, na windę ekspresową na 60. piętrze. Niestety, autorzy gry narzucili limity m.in. na liczbę posiadanych wind i schodów. Zwłaszcza tymi drugimi trzeba gospodarować oszczędnie.

Na szczęście windy i schody nie zajmują miejsca, tzn. mogą nakładać się na wszelkie pomieszczenia. Tylko środki transportu nie mogą ze sobą sąsiadować.

W każdym szybie da się umieścić do 8 wind. Dla każdej z nich możemy ułożyć oddzielny „program", korzystając z lupy. Otwiera się wtedy okno windy, w którym można ustalić niektóre parametry. Po pierwsze – tryb kursowania w dni powszednie i weekendy w określonych godzinach. Do wyboru są trzy: „Express to Top", czyli nie zatrzymywać się podczas jazdy w górę, „Express to Bottom" (odwrotnie) oraz najpowszechniej wykorzystywany „Local" – zatrzymywać się na każde wezwanie. Tajemnicza zmienna „Floors closer than moving cars" oznacza liczbę pięter, jakie muszą dzielić wzywającego windę Sima od najbliższej windy



którym on chce się udać, aby ruszyła winda czekająca dotąd na wezwanie. Proste, nie? Oznacza to, że przy ustawieniu na 5 – program przegląda szyb windy na pięć pięter w górę (lub w dół) i dopiero wtedy, gdy nie znajdzie tam windy poruszającej się w pożądanym kierunku, uruchamia najbliższą stojącą windę. Najbardziej efektywne ustawienie i tak trzeba odkryć eksperymentalnie. Potem możemy ustalić czas (w sekundach), jaki upływa od naciśnięcia guzika do zamknięcia się drzwi windy. Daje to szansę gościom biegnącym w jej stronę z pianą na ustach. W końcu możemy wyznaczyć piętra, na jakich windy czekają na wezwanie oraz piętra, na których winda nie bę-



dzie się zatrzymywać. W ten sposób można skroić sobie od razu windę „ekspresową", tzn. zwykłą windę, która zatrzymuje się np. tylko na 1., 15. i 30. piętrze. Przycisk „Simulate" powoduje zniknięcie wszystkiego, z wyjątkiem szybu i Simów czekających na przybycie windy.

Jedyne, co nie ulega wątpliwości, to to, że windy ekspresowe powinny czekać na pasażerów przez 30–60 sekund od naciśnięcia guzika. Cała reszta – to pole do eksperymentowania...

Na koniec dodam, że pieczołowicie dobrane ustalenia mają zwyczaj kasować się na koniec kwartału oraz po dodaniu nowej windy w danym szybie.

Skok na kasę

Niestety, autorzy gry nie przewidzieli możliwości finansowania budowy z kredytów. To założenie najmocniej ogranicza rozwój wieżowca. Jedyną formą kredytu są w pewnym sensie pomieszczenia mieszkalne (condo). Ich użytkownicy nie płacą czynszu, ale składają depozyt: 150—200 tys. USD, co przy kosztach budowy równych 80 tys. zostawia 70—120 kawałków w kieszeni inwestora. Ale uwaga! Mieszkańcy w każdej chwili mogą się wyprowadzić i odebrać swoje pieniądze. Jeśli cały „kwartał" mieszkań został źle zaprojektowany (trudny dostęp do wind, hałas), wyprowadzki mają charakter masowy. Prowadzi to do katastrofy — pieniądze ze sprzedaży mieszkań zazwyczaj są już wtedy wydane, więc właściciel wieżowca wpada w długi, z których nie zawsze się wygrzebie. Dlatego z możliwości tej należy korzystać ostrożnie i z umiarem.

Cena mieszkania ustalona jest wstępnie na 150 tysięcy. Jeśli chcemy sprzedać je drożej, trzeba podciągnąć sobie okienko z narzędziami w pobliże planowanej budowy. Natychmiast po postawieniu mieszkania pauzujemy grę, po czym na ułamek sekundy ją puszczamy, by znowu zapauzować, aż do wykończenia mieszkania i ukazania się napisu „For Sale". Wtedy można zmienić cenę i rozpocząć budowę następnego mieszkania, a cała szarpanina zaczyna się od nowa.

Jeśli poprzedni właściciel mieszkania wyprowadził się głośno

Klocki

ŹRÓDŁA DOCHODU

CONDO (mieszkania)

Dają krótkotrwały, potężny zastrzyk gotówki, ale później nie przynoszą już żadnego dochodu. Są dość duże, a zamieszkują je tylko po trzy osoby. Wrażliwość mieszkańców na hałas jest tak wielka, że lepiej poświęcać im całe piętra – niech za ścianami mają inne mieszkania. Właściciele mieszkań domagają się dostępu do usług medycznych (medical center).

OFFICE (biura)

Główne źródło dochodów. Najemcy biur płacą wysoki czynsz (na ogół 10–15 tys. USD kwartalnie) i mają niskie wymagania – sprawny transport i parking podziemny (od trzech gwiazdek w górę). Przy tym stanowią na ogół najliczniejszą grupę mieszkańców wieżowca, dostarczając dochodów dla handlu i gastronomii. Najemcy sąsiadujący przez ścianę z kafeterią czy sklepem mogą narzekać na hałas, ale jeśli tylko zapewnisz im sprawny transport – będą szczęśliwi.

SINGLE ROOM, TWIN ROOM, HOTEL SUITE (pokoje hotelowe)

Tanie i pewne źródło dochodów. Zapełniają się wieczorem i zwalniają rano, więc ich mieszkańcy korzystają z wind w czasie biurowego szczytu. Część hotelową trzeba zaopatrzyć w pomieszczenia na szczotki i szmatki (housekeeping), a użytkującym je sprzątaczkom zapewnić wygodny dostęp do pokoi. Inaczej po kilku dniach zalęgną się karaluchy, a zarobaczone pomieszczenia trzeba niestety wyburzać. Goście hotelowi nie lubią hałasu, ale są mniej wrażliwi niż właściciele mieszkań. Uwaga – goście z apartamentów (Hotel Suite) wymagają miejsc na parkingu podziemnym.

SHOP (sklepy), FAST FOOD (bary szybkiej obsługi), RESTAURANT (restauracje)

Handel i gastronomia (zwłaszcza handel) również przynoszą dochody nie do pogardzenia, ale przede wszystkim przyciągają ludzi z zewnątrz. Umieszcza się je w sąsiedztwie lobby (piętro niżej lub wyżej). Dobrze jest zapewnić dostęp z lobby po schodach ruchomych. Nie buduj ich w sąsiedztwie mieszkań i hoteli – są źródłem takiego hałasu, że nawet pracownicy biurowi narzekają.

Źródła dochodu

Nazwa	Cena (tys. USD)	Dochód	Gęstość zaludnienia	Hałas	Dostępność
Office	40	wysoki	wysoka	średni	*
Single Room	20	b. wysoki	średnia	średni	**
Twin Room	50	wysoki	średnia	średni	***
Hotel Suite	100	b. wysoki	średnia	średni	***
Retail Shop	100	średni	b. wysoka	wysoki	***
Fast Food	100	niski	b. wysoka	wysoki	***
Restaurant	200	średni	wysoka	wysoki	***
Party Hall	100	wysoki	wysoka	wysoki	***
Movie Theater	500	niski	b. wysoka	wysoki	***
Condo	80	–	b. niska	niski	*

Dochód oceniony został w stosunku do poniesionych kosztów i liczby mieszkańców, odwiedzających dane pomieszczenie. Gęstość zaludnienia oznacza liczbę mieszkańców, odwiedzających dane pomieszczenie, w stosunku do jego powierzchni (ważne przy planowaniu systemu komunikacyjnego – im większa gęstość zaludnienia, tym powinien być wydajniejszy). W rubryce Dostępność znajduje się liczba gwiazdek, przy której można zbudować dane pomieszczenie.

PARTY HALL (sala balowa)
Ciekawe urozmaicenie. Dochód przynosi tylko wtedy, gdy goście hotelowi zechcą urządzić w niej przyjęcie, ale są to duże sumy. Niestety, jest wielka i hałaśliwa.

MOVIE THEATER (kino)
Kolejne urozmaicenie. Dochód zależy od aktualności pokazywanego filmu, co oznacza wydatki na poziomie 300 tys. USD rocznie na nowe kopie, a czysty zysk jest raczej niski. Nowe filmy przyciągają ludzi z zewnątrz, a ci po seansie nawiedzają okoliczne sklepy i bary (do pięciu pięter powyżej i poniżej). Jeszcze większy grzmot niż sala balowa.

KOMUNIKACJA

STAIRS (schody)
Zwykłe schody, można nimi połączyć dowolne pomieszczenia. Żaden Sim nie wybierze się po schodach na wycieczkę dalszą niż cztery piętra.

ESCALATOR (schody ruchome)
Bardzo wydajny sposób komunikacji – nie trzeba czekać na windę. Niestety, można w ten sposób łączyć tylko pomieszczenia handlowo-usługowe (także kina i sale balowe), puste piętra i lobby. Jeśli chcemy przeprowadzić ruchome schody przez np. biuro czy centrum medyczne, trzeba to zrobić przed jego zbudowaniem (albo je wyburzyć). Mieszkańcy poruszają się po ruchomych schodach na odległość nie większą niż siedem pięter.

STANDARD ELEVATOR (winda zwykła)
Lokalna winda o zasięgu (wysokości szybu) do 30 pięter. Zabiera do 21 pasażerów.

EXPRESS ELEVATOR (winda ekspresowa)
Bardzo szybka winda o zasięgu do 100 pięter. Zatrzymuje się co 15 pięter (ostatni przystanek wypada więc na 90.) oraz na wszystkich kondygnacjach podziemnych. Zabiera 42 pasażerów.

SERVICE ELEVATOR (winda służbowa)
Tą windą poruszają się wyłącznie sprzątaczki. Poza tym nie różni się od zwykłej windy.

INFRASTRUKTURA

LOBBY (hol)
Hol, w którym mieszkańcy wsiadają do wind, przesiadają się z wind zwykłych do ekspresowych i na odwrót – krótko mówiąc, węzeł komunikacyjny. Buduje się go co 15 pięter, biegnie przez całą szerokość wieżowca. Wszelkie wspólne pomieszczenia (handel, usługi, centra medyczne itp.) należy umieszczać w pobliżu lobby i najlepiej łączyć je z nim schodami ruchomymi.

HOUSEKEEPING (pomieszczenia gospodarcze)
Pomieszczenia gospodarcze w hotelach. Stąd sprzątaczki wyruszają do walki z brudem. Jeśli masz windę służbową docierającą do wszystkich pięter hotelowych, spokojnie wystarczy jedno takie pomieszczenie na 40 miejsc.

SECURITY (pomieszczenia ochrony)
Gdy terroryści żądają okupu, grożąc eksplozją gdzieś w wieżowcu, z pomieszczeń ochrony możesz wysłać agentów na poszukiwania bomby. Im ich więcej, tym większe szanse. Podobnie ma się sprawa w wypadku pożaru.

MEDICAL CENTER (centrum medyczne)
Właściciele mieszkań lubią mieć pod ręką pomoc medyczną. Przy rozsądnym rozmieszczeniu wystarczyły mi dwa centra na 5000 ludzi (jedno na 14., drugie na 31. piętrze, przy 60-piętrowej wieży).

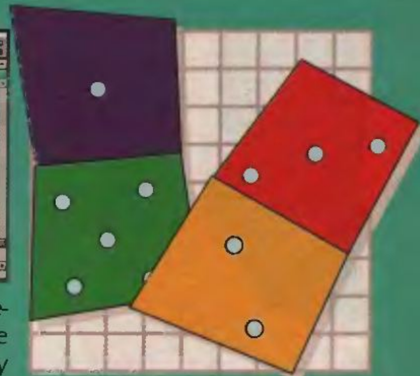
PARKING RAMP, PARKING SPOT (parkingi)
Wjazd do podziemnego parkingu, miejsca parkingowe. Wjazd może być tylko jeden. Umieszcza się go na poziomie B1. Do niego można podłączyć z boków miejsca parkingowe, a od spodu – następny Parking Ramp, czyli zjazd na niższą kondygnację.

RECYCLING CENTER
Wielki podziemny śmietnik. Staje się konieczny z chwilą osiągnięcia trzeciej gwiazdki. Musi do niego prowadzić winda służbowa, dlatego najlepiej urządzić go pod skrzydłem hotelowym.

METRO STATION (stacja metra)
Premia za cztery gwiazdki. Ponieważ nic nie może się znajdować poniżej tunelu metra, stację trzeba ulokować na poziomach B2 i B3 (niżej się nie da). Goście przyjeżdżający metrem korzystają wyłącznie z placówek handlowych i usługowych, które znajdują się pod ziemią.

CATHEDRAL (katedra)
Po otrzymaniu piątej gwiazdki umieszcza się ją na 100. piętrze. Gdy populacja wieżowca osiągnie 15 tys. mieszkańców, posiadanie katedry zapewni Ci miejsce wśród elity – Twój domek zyskuje status Wieży (Tower).





przeklinając, trudno będzie sprzedać je za tę samą cenę. Ale można spróbować: obniżamy cenę, aż zniknie czerwony pasek świadczący o niezadowoleniu poprzedniego właściciela. Następnie podwyższamy cenę z powrotem. Swoją drogą trzeba też postarać się usunąć przyczynę niezadowolenia mieszkańców. Ten sam manewr można zastosować w wypadku innych pomieszczeń, których najemcy wyprowadzili się z powodu złych warunków.

W wypadku biur czynsz kwartalny można zmienić już po wynajęciu pomieszczenia. Jeśli chcemy, by cena od początku była wyższa, można rozpocząć budowę pod koniec drugiego dnia kwartału – w nocy i przez weekend nikt nie wynajmuje biur i mamy dość czasu na zmianę cen. Wygodnie wtedy włączyć sobie Pricing w okienku z mapą – widać, w których pomieszczeniach zmieniliśmy już cenę.

Per aspera

Trzeba przyznać, że autorzy mieli naprawdę świetny pomysł. Wszystkie moje zastrzeżenia (z wyjątkiem braku kredytów) dotyczą natomiast wykonania. Głównie chodzi tu o interfejs użytkownika i efekty dźwiękowe, które ze zgrozą wyłączyłem po niecałej minucie – nie były złe, ale po prostu w nadmiarze. Niemniej jednak mogę z czystym sumieniem polecić SimTower wszystkim Simulantom (nie mylić z SimAntami).

Wojciech Setlak

SIMTOWER

Maxis 1995
Strategiczna
PC

Grafika	85%
Dźwięk	60%
Grywalność	85%
Pomysł	90%
Ogółem	85%



CZYSTA ŻYWA WOJNA

GDY TEGO DNIA, PODCZAS PATROLU, PORUCZNIK GRUBER SPOJRZAŁ W NIEBO, ZOBACZYŁ NA NIM WIELE MAŁYCH, BIAŁYCH CHMUREK. KU JEGO ZDZIWIENIU PO KILKU MINUTACH CHMURKI WYLĄDOWAŁY I WZIĘŁY GO DO NIEWOLI. MIASTECZKO BYŁO WOLNE, RENE DOSTAŁ MEDAL ZA WSPÓŁPRACĘ Z RUCHEM OPORU, HERR FLICK UCIEKŁ PRZEBRANY ZA AKUMULATOR, A OBRAZU UPADŁEJ MADONNY Z WIELKIM CYCEM KOMANDOSI UŻYLI PRZEZ POMYŁKĘ NA PODPAŁKĘ.

QQP to firma o dwóch obliczach. Z jednej strony ich pomysły na gry są genialne – weźmy choćby Merchant Prince, Perfect General, Heirs to the Trone czy Red Crystal. Z drugiej – wykonanie im nie dorównuje, oprawa graficzno–muzyczna ma najczęściej charakter wybitnie użytkowy, całość jest schludna, ale bez żadnych dodatkowych bajerów. W ostatecznym rozrachunku okazuje się, że gry z Quantum Quality Products są oceniane bardzo dobrze i cieszą się sporą popularnością, jednak reakcje są mniej entuzjastyczne niżby należało się tego spodziewać biorąc pod uwagę potencjał pomysłu i rozwiązań.

Dobrym tego przykładem może być The Pure Wargame – gra, zgodnie z nowymi tendencjami, wydana wyłącznie w wersji CD. Jej oprawa graficzna to wręcz ciekawostka: prawdziwa EGA, całe 16 kolorów. Znacznie lepiej jest z muzyką,



a to za sprawą znakomitego pomysłu, aby wykorzystać utwory klasyczne. Wagnera niestety nie ma, ale klimat i tak jest nieziemski.

Jednak największą siłą TPW jest pomysł.

POLE BITWY

„Engine" gry nie jest specjalnie nowatorski. Rozgrywka toczy się na planszy heksagonalnej. Każdy oddział reprezentowany jest przez żeton, na jednym polu nie mogą znaleźć się dwa oddziały.

Każda jednostka charakteryzowana jest przez kilka współczynników, których wielkość mieści się w zakresie od 0 do 100. Są to: siła (Strength) – po prostu liczebność oddziału; ilość amunicji (Ammo); ilość prowiantu (Food); doświadczenie (Experience); morale (Morale) oraz zmęczenie (Fatigue). Wśród powyższych, najistotniejsza jest oczywiście siła. Liczy się też zmęczenie (gdy wynosi 100, oddział nie może atakować) oraz morale. Pozostałe czynniki na dobrą sprawę nie mają żadnego znaczenia: niewiele zmieniają się w trakcie gry i wszystkie oddziały mają je ustalone na podobnej wysokości.

Każdemu oddziałowi możemy narzucić określony szyk marszowo–bitewny. Umiejętna zmiana szyku to podstawa sukcesu, więc omówmy go dokładniej.

Marsz (March) – po prostu przemarsz. Oddział w takim szyku praktycznie nie stawia oporu, gdy zostanie zaatakowany.

Marsz forsowny (Forced March) – początkowo zasięg oddziału zwiększa się o 50%. Niestety, zmęczenie rośnie bardzo szybko i później żołnierze nie mają już takiego „kopa", co powoduje, że najwygodniej zrezygnować z tego szyku po jednej turze. W tryb marszu forsownego nie można przestawić jednostek zmechanizowanych.

Atak (Attack) – oczywista sprawa. Jeśli silny oddział poruszając się w takim trybie zostanie zaatakowany przez słabszego wroga, powinien go zmiażdżyć.

Obrona (Defend Area) – kolejna oczywistość. Na początku scenariusza wszystkie oddziały obrońcy ustawione są w szyku obronnym, zaś oddziały napastnika – w szyku zaczepnym.

Rezerwa (Reserve) – tryb regeneracyjny. O ile istnieje taka możliwość, przenoś



do rezerwy zmęczone i zdemoralizowane oddziały – efekt wynagrodzi Ci tę odrobinę fatygi. Lepiej z założenia stracić turę niż cały czas poganiać zmęczonych i zniechęconych żołnierzy. Rzecz jasna nie wolno dopuścić, by oddział w takim szyku został zaatakowany, bo zakończy się to masakrą.

Ucieczka (Retreat) – tryb podobny do marszu forsownego, powoduje porzucenie części wyposażenia i prowiantu, ale oddział lepiej się broni.



Okopanie się (Entrenched) – ten tryb unieruchamia oddział. Przydaje się przy obronie strategicznie ważnych punktów (mosty, lotniska, porty). Siła obronna oddziału rośnie, choć nie w takim stopniu, jak można by sobie życzyć. Wyjście z okopów kosztuje jedną turę.

Oddziały w grze podzielone są na kilka typów. Spośród nich tylko artyleria ma swoje funkcje specjalne, inne jednostki różnią się między sobą wyłącznie siłą walki. Bez wątpienia najlepsi żołnierze to piechota zmotoryzowana (symbol samochodu pancernego). Mają olbrzymi zasięg i siłę uderzenia – atak na porównywalny liczebnie oddział piechoty kończy się jego natychmiastowym zniszczeniem. Kolejny ważny typ oddziału to czołgi, które spisują się nadspodziewanie dobrze, zwłaszcza w obronie. Reszta jednostek w zasadzie niczym szczególnym się nie wyróżnia.

Aby wykorzystać siłę artylerii, należy zaznaczyć wrogi oddział i skorzystać z opcji „Arty Barrage". Najbliższa jednostka artylerii, która jeszcze się w tej turze nie poruszyła, rozpocznie ostrzał. Po ostrzale bateria nie może się już poruszać.

Istotnym elementem gry jest prowadzenie ataków grupowych. Aby taki atak wykonać, należy zaznaczyć wrogi oddział, skorzystać z ikony „Group Attack", wybrać oddziały mające uczestniczyć w natarciu i ponownie kliknąć na żetonie wroga. Atak grupowy jest ważną formą walki, szczególnie gdy Twoje oddziały są mniej liczne od przeciwnika i akcja „jeden na jeden" kończy się ciężkimi stratami.

Muszę tu jeszcze dodać dwie informacje w nawiązaniu do ataków grupowych. Po pierwsze, jeśli przeciwnik został w efekcie takiej akcji rozbity, żaden oddział nie wejdzie na zajmowane przez



niego pole. Stąd np. przy atakach na mosty należy mieć w rezerwie jeden oddział, który nie weźmie udziału w akcji, by potem ewentualnie dobić wroga albo po prostu zająć jego terytorium. Po wtóre, na najwyższym poziomie trudności w ataku grupowym mogą uczestniczyć tylko te jednostki, z którymi masz kontakt radiowy (wyróżnione znaczkiem RC obok liczby punktów ruchu).

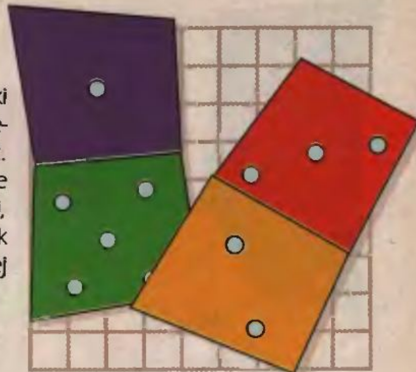
Ostatnim elementem układanki danej nam przez autorów jest wsparcie powietrzne. Korzystając z opcji „Airfields" możemy obejrzeć typy samolotów, które wezmą udział w nalocie, ustalić cele misji, a nawet samemu załadować na nie środki bojowe określonych typów (zapalające, wybuchające i przeciwpancerne). Możemy, ale nie powinniśmy – lepiej zdać się na komputer (Auto Load), a ostateczny efekt nie będzie gorszy. Należy tu dodać, że samoloty nie latają nocą i przy złej pogodzie.

SCENARIUSZE

Autorzy TPW przewidują wydanie kolejnych części gry, wykorzystujących ten sam engine. Pierwsza, będąca tematem tego tekstu, nosi podtytuł Death Form Above, czyli „Śmierć z góry" i traktuje o operacjach powietrzno-desantowych z okresu drugiej wojny światowej. Do rozegrania mamy ich osiem.

Możliwości konfiguracji każdego scenariusza są całkiem spore. Można zażyczyć sobie pogody historycznej lub losowej, to samo dotyczy miejsc zrzutu. Zagrać można reprezentując każdą ze stron, przy czym szanse w scenariuszach nie są niestety wyrównane – najczęściej albo gra się na luzie i kasuje przeciwnika przed czasem, albo osiąga się niewielkie zwycięstwo okupione ciężkimi stratami.

Ponieważ gra jest tego warta, przedstawiam poniżej dokładne opisy wszystkich scenariuszy wraz z proponowaną przeze mnie strategią, oczywiście nie jedyną możliwą, ale skuteczną – spędziłem nad The Pure Wargame dziesiątki godzin i każdy z opisanych scenariuszy udało mi się wygrać. Strategie zostały wypróbowane na najwyższym stopniu trudności, w którym liczebność jednostek wroga odpowiada mniej więcej realiom historycznym.



KANIÓW

Bez wątpienia najciekawszy i najpełniejszy scenariusz. Przedstawia rzeczywistą sytuację z 25 września 1943 roku, gdy Rosjanie wykonali największą w historii frontu wschodniego operację powietrzno–desantową. Jej celem było zdobycie niezwykle ważnego mostu na Dnieprze, w miejscowości Kaniów (z angielska Kanev). W scenariuszu biorą udział nie tylko wojska desantowe, ale także kawałek frontu, co powoduje, że strona niemiecka ma do dyspozycji 50, a radziecka aż 70 tysięcy ludzi.



Taktyka Niemców: Za wszelką cenę utrzymać most. Ufortyfikować go z obu stron, wycofując nań najwartościowsze jednostki z obu stron rzeki. Wojskami na północnym wschodzie związać większość sił rosyjskich i powoli się wycofywać. Jednostki z południowego wschodu powinny utworzyć rubież obronną w odległości 10–20 heksów przed przyczółkiem na moście, co opóźni uderzenie i osłabi jego impet. Wojskami na tyłach (południe) obsadzić wszystkie mosty i okopać się. Desantem rosyjskim nie ma się co przejmować – w tym scenariuszu najważniejsze są mosty, a nie miejscowości. Bombardować radzieckie pułki liczące po 2800 ludzi – za zabitych wrogów też są punkty. Stopień trudności: duży.

Taktyka Rosjan: Kluczem do sukcesu jest przerzucenie w pierwszej turze całej piechoty zmotoryzowanej za rzekę. Tak silnego przyczółka już nie stracisz. Przyj cały czas do przodu, nie zważając na pojedyncze oddziały Niemców. Szybko sforsuj most i gnaj na południe – bronione przez czołgi mosty nie są łatwe do zdobycia. Ciężkie straty w ludziach (głównie w efekcie bombardowań) są nie do uniknięcia. Stopień trudności: średni.

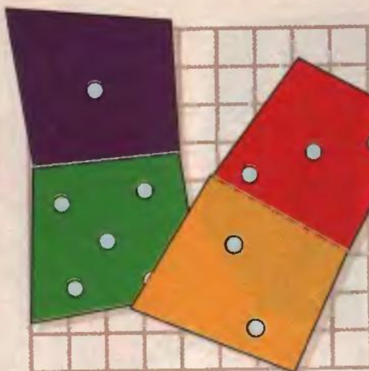
ARNHEM

Najsłynniejszy most na świecie, do którego jest bardzo daleko. Scenariusz traktuje o desancie spadochroniarzy z brytyjskiej 1 Dywizji Powietrzno-Desantowej i polskiej Samodzielnej Brygady Spadochronowej w rejonie miasta Arnhem i mostu na Renie. Ich zadaniem było opanowanie wspomnianego mostu i utrzymanie go do przybycia amerykańskiego XXX korpusu.



Taktyka Niemców: Żadnej specjalnej taktyki. Na moście zo-





staw czołgi, resztą sił zmieciesz desant z powierzchni ziemi i nawet będziesz mógł przygotować się na przyjęcie XXX korpusu po drugiej stronie rzeki. Stopień trudności: mały.

Taktyka Aliantów: Zająć most rzutem kołowym, jednostki piesze jak najszybciej przemieścić forsownym marszem na miejsce. Część oddziałów należy puścić na północ od miasta, co trochę zdezorientuje wroga. Uwaga! Przebijanie się przez miasto długo trwa, dlatego trzeba częścią wojsk przejść przez drugi most i atakować z obu stron. Stopień trudności: bardzo duży.

HERAKLION

Zdobycie lotniska w Heraklionie było istotnym elementem kampanii na Krecie. Z braku wystarczającej liczby transportowców, niemiecki desant miał lądować w dwóch rzutach. W tym celu pierwsze oddziały musiały zająć wspomniane lotnisko, na które samoloty transportowe dowiozłyby następny rzut. Na drodze Niemców stanęły przeważające liczebnie, ale zdemoralizowane i zmęczone oddziały greckie i tylko kilka jednostek brytyjskich.

Taktyka Niemców: Skorzystać z zaskoczenia i przewagi powietrznej. Od razu zająć lotnisko i okopać się tam, starając się jednocześnie odrzucić resztę oddziałów wroga na bezpieczną odległość. Przy odrobinie szczęścia i konsekwencji uda się nawet wybić obrońców do nogi. Stopień trudności: mały.

Taktyka Aliantów: Działać powoli i rozważnie. Atakować tylko grupowo, przy sporej przewadze liczebnej – ataki pojedynczymi oddziałami kończą się ciężkimi stratami. Starać się otoczyć i wyizolować oddziały niemieckie wokół lotniska i wybić je za wszelką cenę. Jednocześnie reszta wojsk powinna utworzyć zewnętrzny pas obrony i przynajmniej przez dwie tury powstrzymywać główny trzon desantu. Natychmiast po oczyszczeniu lotniska okopać tam jak najwięcej własnych oddziałów. Stopień trudności: duży.

SYRAKUZY

Brytyjski epizod desantu Sprzymierzonych na Sycylię. Podczas gdy desant morski miał przemieścić się z południa w celu zdobycia Syrakuz, zadaniem rzutu powietrznego było opanowanie mostów w drodze do miasta, a przede wszystkim mostu Ponta Grande.

Taktyka Niemców: Obsadzić wszystkie mosty i okopać się tam. Podciągnąć całą artylerię (to Twoja siła) w ich pobliże i ustawić w ten sposób, aby każda bateria mogła razić wroga przynajmniej w rejonie trzech mostów. Umiejętnie wykorzystać ogień artylerii. Wojska na półwyspie na zachodzie powinny utworzyć drugi front. Choć szybko polegną, skupią na sobie część impetu uderzenia pierwszego rzutu. Stopień trudności: średni.

Taktyka Aliantów: Rzutem kołowym desantu powietrznego zająć tylko most Ponta Grande i umocnić się tam. Desant morski powinien gnać forsownym marszem na północ, w ogóle nie zważając na mniejsze oddziały niemieckie. Masz ewidentną przewagę, w tym scenariuszu Twoim największym wrogiem jest czas. Stopień trudności: średni.

FOLKESTONE

Hipotetyczny scenariusz lądowania Niemców w Wielkiej Brytanii, odtworzony wedle planów niemieckiego dowództwa. Kluczem do sukcesu miało być lądowanie spadochroniarzy w głębi lądu, co umożliwiłoby wysadzenie desantu morskiego praktycznie bez przeszkód. Głównym celem pierwszego ataku miało być opanowanie lotnisk Hawkinge i Lympne.

Taktyka Niemców: Należy rozbić przeciwnika na cztery oddzielne grupy: wschodnią i północno-wschodnią oraz północno-zachodnią i zachodnią. Dwie pierwsze nie mają większego znaczenia strategicznego, należy je zniszczyć minimalnym nakładem sił. Wojska inwazyjne powinny dążyć do odrzucenia grupy północno-zachodniej na północ i zniszczenia grupy zachodniej. Lotniska należy już na początku opanować przy pomocy rzutu powietrznego. Stopień trudności: średni.

Taktyka Aliantów: Starając się związać jak najwięcej sił wroga na wschodzie i północnym wschodzie, musisz jednocześnie stworzyć ciągłą linię frontu na północnym zachodzie, tak aby uniemożliwić Niemcom dalekie rajdy. Następnie, wykorzystując wsparcie lotnicze, należy spróbować zepchnąć wroga do morza. Atakuj grupami. Stopień trudności: średni.





GELA

Znów inwazja na Sycylię, tym razem jej część wykonana przez 7 Armię amerykańską. Głównym celem połączonych desantów morskiego i powietrznego było opanowanie lotniska Ponte Olivio oraz zajęcie możliwie największej liczby mostów na przepływającej obok rzece.

Taktyka Osi: Włochów stacjonujących w Gela okop na mostach na wschód od miasta. Oddział inżynieryjny okop na lotnisku, zaś piechotą zmotoryzowaną i czołgami łatwo zmieciesz













desant z powierzchni ziemi. Stopień trudności: łatwy.

Taktyka Aliantów: Zająć się wyłacznie zdobyciem lotniska – przerzucić tam forsownym marszem desant morski i artylerię, zająć, okopać się i wytrwać. Jednocześnie małe oddziały rzutu powietrznego powinny symulować operacje zaczepne na mostach, aby utrzymać siły obrony rozczłonkowane. Desant na zachodzie wyspy powinien przekroczyć rzekę mostem na południe od lotniska. Stopień trudności: ekstremalny.

MALEME

Ponownie niemiecki desant na Kretę, tym razem dwa główne cele to zdobycie lotniska w Maleme i portu Suda. Opanowanie wspomnianych punktów było konieczne, aby oddziały otrzymały wsparcie.

Taktyka Niemców: Masz ewidentną przewagę. Na zachodzie zdobądź lotnisko i rozbij wszystkie oddziały angielskie (nie ma tego wiele), jednocześnie przerzucając większość sił i nadchodzące posiłki na wschód.

W rejonie Suda jest nieco gorzej. Nie wdawaj się w walkę w miastach, tylko wszystkie siły skup wokół portu, szybko go zdobądź i utwórz linię frontu dookoła niego w odległości 10–15 heksów. Anglicy sami na Ciebie wyjdą, a wtedy rozniesiesz ich łatwo, korzystając z potężnego wsparcia lotnictwa. Stopień trudności: łatwy.

Taktyka Anglików: Spróbuj za wszelką cenę obronić lotnisko – to zatrzyma niemieckie posiłki. Prawdopodobnie się to nie uda. Z oddziałów na zachodzie sformuj front w środku wyspy – jego zadaniem jest powstrzymanie Niemców w drodze do portu.

W rejonie Suda wyprowadź swoje siły z miasta i przesuń je w kierunku portu (w samym porcie okop kilka jednostek). Uformuj ciągłą linię frontu, jednocześnie pozostałymi oddziałami uderz na tyły Niemców. Ponieważ na tym izolowanym odcinku frontu masz przewagę, możesz uporać się z desantem i przygotować do obrony, wykorzystując w tym celu warunki geograficzne (góry, lasy). Sopień trudności: bardzo duży.

SAINT MARIE EGLISE

Fragment operacji „Overlord". Przedstawia lądowanie komandosów w głębi kraju. Ich zadaniem jest zdobyć jak najwięcej mostów, co utoruje drogę desantowi z plaż.

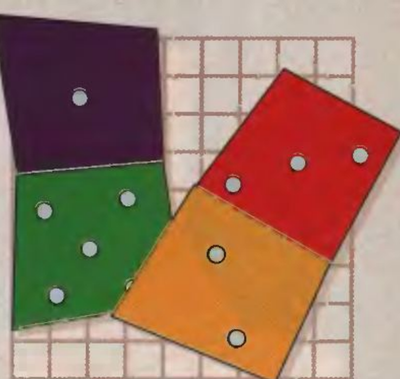
Taktyka Niemców: Zamknąć trzon oddziałów wroga w „worku" na północnym zachodzie. Z desantem w innych rejonach rozprawić się siłami lokalnymi. Poczekać na przybycie wsparcia i zlikwidować otoczonych wrogów. Korzystać ze wsparcia artylerii. Stopień trudności: średni.

Taktyka Aliantów: Nie wdawać się w potyczki z niemieckimi oddziałami stacjonującymi na wschodzie. Od razu przerzucić główne siły na zachód i południe. Na zdobytych mostach zostawiać silne jednostki i maszerować dalej. Pojawiającymi się na tyłach posiłkami niemieckimi nie ma się co przejmować. W tym scenariuszu istnieje dość dobra łączność radiowa pomiędzy Twoimi oddziałami, co powinieneś umiejętnie wykorzystać przy atakach grupowych. Stopień trudności: łatwy.

WERDYKT

Gdy zacząłem się nad nim zastanawiać, stwierdziłem, że kiepski ze mnie recenzent – dostrzegam wiele wad The Pure Wargame, a jednocześnie bardzo tę grę polubiłem i serdecznie ją wszystkim pragnę polecić. Jednak, aby zachować lojalność wobec Czytelników, muszę wspomniane wady wyliczyć.

Gra niestety ma kilka błędów w kodzie. Morale jednostki, które spadło w okolice zera, potrafi nagle wskoczyć w rejony bliskie 255 i niedoszli dezerterzy nagle zaczynają bić się jak lwy... Komputer czasami zaczyna wielokrotnie bombardować oddział, którego już nie ma, bo został zmieciony po pierwszym nalocie. Wątpliwości budzą też niekiedy wyniki walki – mój jeden żołnierz broniąc się pod Arnhem przed atakiem 800 Niemców zabił... 200! (A imię jego Arnie...).



Parę rozwiązań budzi wątpliwości, szczególnie brak „strefy kontroli" wokół oddziałów. Można dowolnie odrywać się od przeciwnika i bez problemów lawirować pomiędzy jego wojskami, co prowadzi do dziwnych sytuacji. Szkoda też, że nie można prowadzić ataku grupowego z jednoczesnym wsparciem artylerii.

Błędy są poważne, ale nie zmieniają mojej ostatecznej oceny gry. Jest prosta, wciąga, daje duże możliwości wykazania się instynktem strategicznym, a nie tylko znajomością instrukcji obsługi. Grajcie!

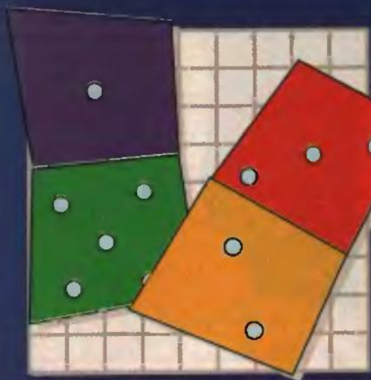
Zmęczony marszem w stronę pewnego mostu

Alex

Dystrybutor:
CD Projekt.
Cena 99 zł.

THE PURE WARGAME
QQP 1995
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	55%
Dźwięk	85%
Grywalność	90%
Pomysł	70%
Ogółem	85%



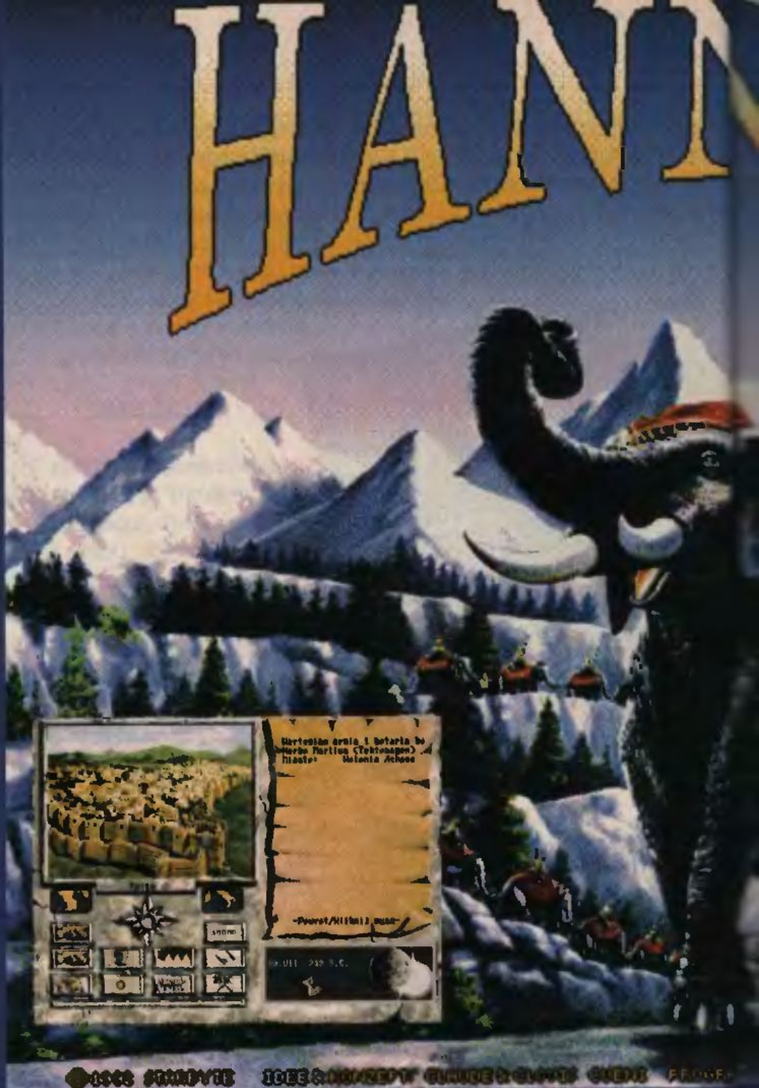
Ogromna armia kartagińska stacjonująca w Nowej Kartaginie podzieliła się na trzy mniejsze. Pierwsza z nich popłynęła do Tarraco, druga udała się w okolice Kadyksu zbierać posiłki, trzecia ruszyła wybrzeżem. Tymczasem oddziały zgrupowane w Kartaginie ruszyły na Sycylię, po czym – nie próbując zdobywać silnie ufortyfikowanych miast greckich – wdarły się na tereny rdzennie rzymskie. W tym samym czasie rzymski korpus ekspedycyjny wylądował pod Kartaginą, ale połamał sobie zęby na potężnych fortyfikacjach, a liczebny garnizon miejski skutecznie odparł wszystkie ataki. Jeszcze przed zimą doszło do rzezi wojsk rzymskich w okolicach Marsylii, armia z Sycylii ruszyła morzem w stronę Ostii (czyli na same przedpola Rzymu), podczas gdy przeszło pięćdziesięciotysięczna armia z Hiszpanii wdarła się do „włoskiego buta" od północy. Dumny Rzym został upokorzony, jego wojska rozbite, a samo miasto złupione i zniszczone. HANNIBAL RULEZ!!!

Tak mogła się potoczyć historia. I tak potoczyłaby się, gdyby niżej podpisany otrzymał szansę dowodzenia wojskami Kartaginy. Zwycięstwo nie przyszło mi co prawda łatwo, ale było ostateczne i całkowite. Hannibal, Juliusz Cezar, Napoleon – wszyscy ci faceci mogliby się ode mnie uczyć taktyki i strategii. Inna rzecz, że – szczerze mówiąc – gra Hannibal absolutnie nie jest godnym przeciwnikiem gracza, nawet początkującego. Armie rzymskie są po-

JEDNO Z ZACHODNICH PISM OCENIŁO GRĘ HANNIBAL NA 15%. PRZYZNAM, ŻE GŁÓWNIE DLATEGO SIĘGNĄŁEM PO TEN PROGRAM I Z PRZYJEMNOŚCIĄ MOGĘ STWIERDZIĆ, ŻE NIE ZASŁUGUJE ON NA TAK NISKĄ NOTĘ.

PORADNIK MŁODEGO HANNIBALA

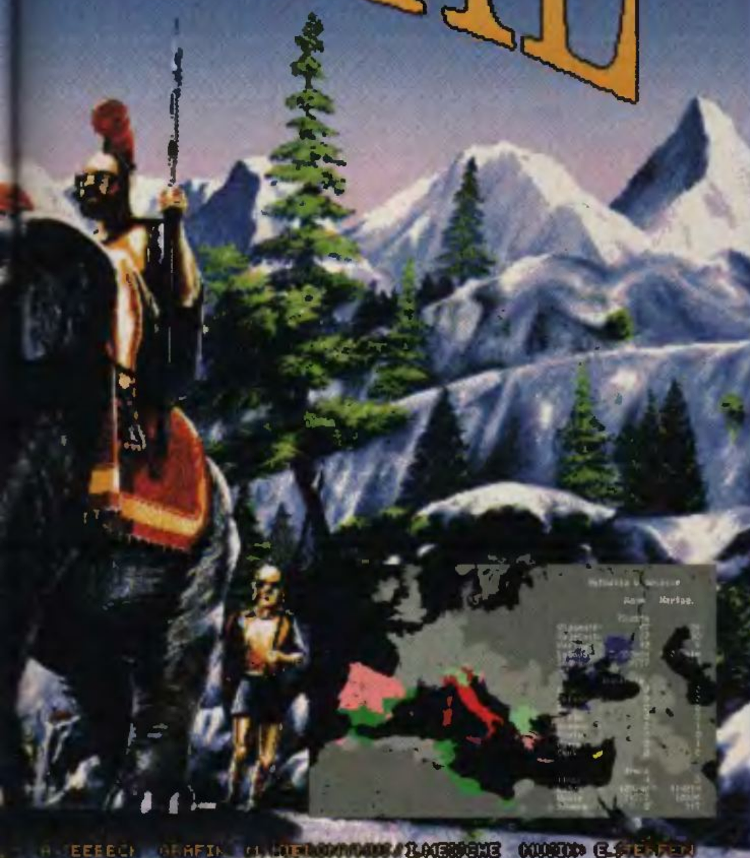
1. Na początku kampanii przekaż armii większość skarbu państwa.
2. Koniecznie kupuj maksymalną ilość żywności. Głodni żołnierze natychmiast dezerterują.
3. Z miastami nie ma sensu negocjować. Silnie ufortyfikowane grody i tak się nie poddadzą, a słabe szybciej zostaną zdobyte drogą wojny niż rozmów.
4. Nie zostawiaj w miastach silnych garnizonów, tylko wcielaj żołnierzy do armii.
5. Zawsze wynajmuj najemników, kupuj słonie i konie.
6. Na początku nie wdawaj się w wykrwawiające bitwy z rzymskimi armiami (zwłaszcza na Sycylii).
7. Nie oblegaj silnie ufortyfikowanych miast mających spory garnizon, bo „zaklinujesz się" na całe tygodnie, albo i na dłużej.
8. Podróż morska wzdłuż brzegu jest w miarę bezpieczna, ale po wypłynięciu na pełne morze natychmiast zaczną Cię gromić piraci.
9. Późną jesienią koniecznie wyślij wojska na kwatery zimowe, gdyż w zimie armie ponoszą katastrofalne straty.
10. Kiedy toczysz bitwę i wybierasz tryb walki, dokonaj kilku prób. Wyniki bitwy mogą się diametralnie różnić w zależności od przyjętej taktyki.



RZYM MUSI ZOS

twornie nieruchawe. Ta, która stanęła pod Kartaginą próbowała najpierw szturmować miasto i, jak już pisałem, dostała łomot. Ale nadal liczyła kilkadziesiąt tysięcy żołnierzy. Zamiast więc zabrać się za zdobywanie kilkunastu mniejszych miast i miasteczek w okolicach Kartaginy – ona po prostu do końca stała i nic nie robiła. Ostatecznie zebrałem na tyle silne oddziały, że ją zlikwidowałem. Ale początkowa rezygnacja Rzymian z z wykorzystania kilkudziesięciu tysięcy żołnierzy była niewątpliwie rozstrzygająca dla całej kampanii.

Zdecydowanie zbyt małe znaczenie twórcy programu przywiązali do kwestii finansowych. Hannibal to chyba pierwsza znana mi gra strategiczna, w której gracz nie ma żadnych kłopotów finansowych. Po przejęciu skarbu państwa kartagińskiego przez armię, pieniędzy nie brakuje już do samego końca kampanii. Trzeba przyznać, że ułatwienie to jest niezwykle denerwujące dla kogoś, kto pragnie wysilić szare komórki i przeżyć dreszczyk emocji. Jedynym utrudnieniem w grze są warunki atmosferyczne (zwłaszcza koszmarna zima), no i atakujący na morzach piraci, którzy potrafią zatopić statki i wytrzebić całą armię. Skoro mówię już o wadach Hannibala, warto też zwrócić uwagę na niezbyt przyjazny i wygodny interfejs użytkownika. Korzystałem z oryginalnej instrukcji i przyznam, że musiałem się solidnie napracować, aby zgłębić wszystkie niuanse korzystania z ikonek. Natomiast, jeżeli chodzi o pole, na którym toczy się cała kampania – to sam nie wiem, czy jego wielkość i dokładność uznać za wadę, czy zaletę. Autorzy zaznaczyli miliony miast i miasteczek (większość nie ma żadnego znaczenia strategicznego), ale ich zdobywanie nie wpływa na powodzenie w walce z Rzymem. Miło, że mapka nie jest schematyczna, ale czy była potrzebna aż



TAĆ ZBURZONY

taka liczba szczegółów?

Nie za bardzo rozumiem, dlaczego nie stworzono możliwości gry w dwie osoby. Nie mówię tu o sieci czy kablu RS, ale przecież można było pozwolić chociaż na grę dwóch osób na jednym komputerze. Hannibal mógłby być wtedy grą naprawdę emocjonującą – a tak, niestety, sztuczną inteligencję komputera można raczej nazwać sztuczną bezinteligencją. Kilka słów wypadałoby również poświęcić polskiej wersji gry. Tak prymitywnego, pełnego błędów i wręcz skandalicznie nieudolnego tłumaczenia naprawdę dawno już nie widziałem.

A co z zaletami Hannibala? Na pewno należy do nich interfejs (kiedy już po długich bólach opanujemy jego działanie...), na pewno też realizm prowadzenia kampanii, czyli wolne przemarsze wojsk, dezercje, ataki wrogich plemion tubylczych, wykruszanie się armii na skutek chorób itp. Bardzo miło też, iż pozwolono graczowi na wybór kilkunastu opcji bitewnych. Niestety, nie możemy sterować ruchami wojsk, jak to miało miejsce w Centurionie czy Lords of the Realm, ale w oryginalnej instrukcji możemy się przyjrzeć uszeregowaniu wojsk (dla każdej bitewnej opcji). Jeśli już mowa o instrukcji, to trzeba powiedzieć, że jej część historyczna zasługuje na uznanie. W sposób lekki i przystępny przybliżono graczowi historię wojen Rzymu i Kartaginy. Przypomina mi się tu hasło z lat dziecinnych, które głosiło: bawić ucząc, uczyć bawiąc. I bardzo dobrze. Powtórka z historii przyda się każdemu.

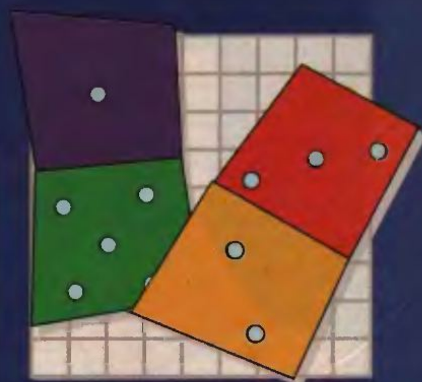
Jacek Piekara



HANNIBAL

Starbyte 1995
Strategiczna
PC

Grafika	70%
Dźwięk	60%
Grywalność	55%
Pomysł	75%
Ogółem	60%



Dystrybutor:
Mirage Software
ul. Gen. Abrahama 4
03-982 Warszawa
tel. 671 1551, 671 1555, 671 7777
Cena: 47,58 zł

Ikony



1. Zmniejszanie skali mapy.
2. Mapa świata z zaznaczeniem liczby miast, kopalni, wojsk.
3. Przejście w opcję pozwalającą na korzystanie z kursora oraz oglądanie stanu miast i armii.
4. Rozkaz wymarszu (po skorzystaniu z tej ikony należy kliknąć myszką po prawej stronie ekranu zaznaczając, która armia ma maszerować).
5. Dane o państwie, ustalanie podatków, dysponowanie skarbem państwa i armii.
6. Targowisko, zakupy żywności, słoni, wierzchowców, wymiana garnizonu itp.
7. Kwatery zimowe.
8. Łączenie/dzielenie armii.
9. Powiększanie skali mapy.
10. Dźwięk.
11. Zapis, wyjście z gry.
12. Prowadzenie oblężenia lub negocjacji z miastem.
13. Wyjście z danej opcji.
14. Pod klepsydrą ukazuje się strzałka, której wciśnięcie kończy turę.



NIE MYŚLAŁEM, ŻE ZOBACZĘ JESZCZE W ŻYCIU JAKIKOLWIEK SYMULATOR, KTÓRY REPREZENTOWAŁBY COŚ NOWEGO. JAK MIŁO SIĘ TAK ROZCZAROWAĆ! SAIL '95 – TO POŁĄCZENIE KLASYCZNEGO SYMULATORA (CZYLI PULPIT KONTROLNY, WIDOKI, MAPA, PRZECIWNIK) Z REWELACYJNYM POMYSŁEM, JAKIM JEST NAPISANIE GRY O REGATACH ŻEGLARSKICH.

NAVIGARE NECESSE EST – VIVERE NON EST NECESSE

Gra pracuje jedynie w środowisku Windows, a autorzy oferują także wersje pod Windows NT i... (o ile ten produkt kiedykolwiek pokaże się na półkach sklepowych) Windows 95. Grafika pracuje w trybie 1024x768x256, ale program nie sprawdza, czy tryb jest aktywny, co naraziło mnie na stratę czasu, nerwy i wypicie litra mleka półtłustego.

W krótkim pliku README.TXT autor prosi o niekopiowanie nielegalnych wersji, gdyż nad pisaniem programu spędził 6000 godzin. Szybkie przeliczenie: 8 godzin pracy dziennie, 365 dni w roku – z czego odejmujemy 51 niedziel, dni imienin, urodzin oraz dni potrzebne na odsypianie imprez, remonty samochodu i sprzeczki z dziewczyną – co daje nam około dwa i pół roku siedzenia przy komputerze.

Po długim czasie potrzebnym na instalację, ujrzałem wreszcie upragnione menu, ale komputer musiał jeszcze przez wiele minut (lub nawet ich dziesiątek) generować obrazki. Na szczęście jest to wymagane tylko przy instalacji. Po ceremonii umieszczenia gry na twardym dysku natychmiast wybrałem START RACE.

„Łajba to jest morski statek,
Sztorm to wiatr co dmucha z gestem,
Cierpi kraj na niedostatek
Morskich opowieści."

SKĄD WIEJE WIATR

Najpierw opiszmy jacht. Jest to drewniana, podłużna wanna bez korka (choć prawdę mówiąc, korek też się zdarza). W miejscu, gdzie zwykle sięgacie po prysznic znajduje się kawał drewna zwany masztem. Na zwykłe ściany boczne mówi się burty, przód –



to dziób, a tył – to rufa. W trakcie rejsu fragment najbliższy Ziemi – to z reguły dno. Między załogą stojącą na jachcie, a wyżej wspomnianym dnem znajduje się kadłub i pokład. Do masztu przyczepione są białe płótna, które od tej pory zwać będziemy żaglami. Do nich przywiązane są liny zwane szotami. Cała praca szmatami polega na skracaniu lub wydłużaniu szotów, co w następstwie powoduje zmianę ułożenia żagli względem jachtu. Kiedy żagiel zaczyna hałasować (łopotać, podwiewać, prącować wstecz, śmiać się) należy sznurki skracać (czyli wybierać żagiel).

Regaty są wtedy, kiedy dwóch lub więcej kapitanów twierdzi, że lepszych od nich nie ma. No i dokonuje się Sprawiedliwość. Na prawdziwych regatach można oprotestować zachowanie się jednej z załóg. Jest to coś, jak złożenie reklamacji. Istnieją elementy praktyki żeglarskiej, które choć fizycznie możliwe do wykonania, nie są dopuszczone do stosowania w trakcie regat. Jako przykład mogę podać tzw. pompowanie. Protesty są właśnie przyczyną, dla której znajdują pracę i zarobek sędziowie żeglarscy. Także dzięki tym zażaleniom często I miejsce zajmuje ten, kto dopłynął np. jako siedemnasty.

Podstawowym zadaniem żeglarza jest ciągła obserwacja i badanie SKĄD WIEJE WIATR. Bez tej informacji, która nota bene po kilkunastu sekundach może już być nieaktualna, nikt nie będzie żeglarzem i niech lepiej trenuje ping–pong.

W normalnych (czytaj: mazurskich) warunkach, wszelkie rejsy i





regaty kończą się w Sztynorcie. Jest to taka mała Wioska Żeglarska z atrakcją dla żeglujących turystów. Ta atrakcja – to ZĘZA.

Żeglowanie po morzu jest o tyle trudniejsze, że wzmaga odruchy wymiotne, fale są większe, a wiatry silniejsze.

Gdy byliśmy jeszcze w szkole średniej, namawiałem mojego kolegę do spróbowania żeglarstwa. Tłumaczyłem: „Wiatr wieje w twarz, słońce świeci, woda chlupie..." A on mi na to: „To straszne! Wiatr wieje w twarz, słońce świeci, woda chlupie..."

Podsumowując: pod żaglami jest zimno, mokro i do domu daleko.

„Pij bracie, pij na zdrowie,
Jutro Ci się humor przyda,
Spirytus Ci nie zaszkodzi –
Sztorm idzie – wyrzygasz."

PIERWSZY HALS

Widok oprzyrządowania zainstalowanego na jachcie z gry SAIL '95 w niczym nie przypominał znanych z Mazur łupinek. Komputer pokładowy swymi radami starał się zastąpić mi możliwość rozejrzenia się po łajbie i powąchania wiatru. Trzy zegary próbowały mi przekazać wszystkie możliwe informacje o położeniu mojego jachtu względem wiatru i przeciwnika. Kolejny rysunek przybliżał wygląd żaglówki (a co najważniejsze – wybranie żagli), a ilustracja tuż pod nim na bieżąco relacjonowała przechył. Do tego opisu należy dodać mapę, która pokazywała akwen i rejestrowała aktualne położenie obu załóg. Na koniec, do tej przydługiej charakterystyki muszę dołączyć ukazujące się w prawym dolnym rogu wyniki anemometru, a po przekątnej – suwaki przedstawiające stopień wybrania żagli i wychylenie szturwału. Wszystko to znajduje się na jednym ekranie!

Gra rozpoczyna się już na wodzie. Łódki są w sporej odległości od siebie, a do startu pozostało 10 minut.

„Kto chce, niechaj wierzy,
Kto nie chce, niech nie wierzy,
Nam na tym nie zależy...
Więc wypijmy jeszcze."

NAPĘD CZYLI WIATR

Motorem żaglówki jest wiatr. A ponieważ wieje on jak chce, człowiek musi się do niego dostosować. Właśnie dlatego tak ważna jest praca żaglami. Z uwagi na to, że żaglówki pływają po wodzie, również ważne jest prawidłowe operowanie sterem.

Niedoświadczonym w żeglarskim fachu pragnę szepnąć – to prawda, że jacht może płynąć pod wiatr...

Zasada jest prosta. Im bardziej płyniemy w stronę linii wiatru (tj. im płyniemy ostrzej), tym mocniej trzeba wybierać. Jeżeli odchodzimy od linii wiatru (czyli odpadamy), należy żagle luzować. W grze wystarczy „kręcić korbką" w stronę do wnętrza łódki przy wybieraniu i za burtę przy luzowaniu. W rzeczywistości jest to trochę bardziej skomplikowane, ale autorzy gry nie dają możliwości pracy dwoma żaglami – komendy wydawane są razem dla wszystkich „szmat". Przy kursach pełnych warto zmienić przedni żagiel z genui na spinaker. Żaglówki są ładne, ale kolorowe spinakery dodają im prawdziwego uroku i... zwiększają prędkość.

Warto w tym momencie wspomnieć o przepisach. W opcjach gry istnieje możliwość wybrania, czy w regatach Ty zawsze będziesz miał prawo drogi, czy mają obowiązywać międzynarodowe przepisy IYRU. W drugim ze wspomnianych przypadków pierwszeństwo ma zawsze jacht płynący prawym halsem (czyli ten, któremu wiatr wieje na prawą burtę) lub zawietrzny, tj. ten, który jest dalej od źródła wiatru.

„Jak od Helu raz zawiało,
Żagle zdarła moc nadludzka,
Patrzę – w koję mi przywiało
Nagą babę z Pucka."

METEOROLOGIA

Tak jak przy samochodach ważna jest znajomość pracy silnika, tak w żeglarstwie istotna jest meteorologia, której znajomość umożliwi pełne wykorzystanie napędu łódki.

W grze SAIL '95 możemy ustalić prędkość wiatru w zakresie od 0 do 30 węzłów. Możemy także wybrać siłę szkwałów i ich częstotliwość.

Z reguły wiatr dmucha „spod chmury". Autorzy gry pozostawili nam więc możliwość wybrania rodzaju chmur, które będą towarzyszyły nam w trakcie regat. Do



wyboru mamy brak chmur, cumulusy, nimbusy i mieszane.

Na koniec ustawiania „Matki Natury" można zdefiniować dodatkowe parametry meteorologiczne, jak jasność nieba, rodzaj bryzy, temperatura.

„Pływał raz marynarz, który
Żywił się wyłącznie pieprzem,
Sypał pieprz do konfitury
I do zupy mlecznej."

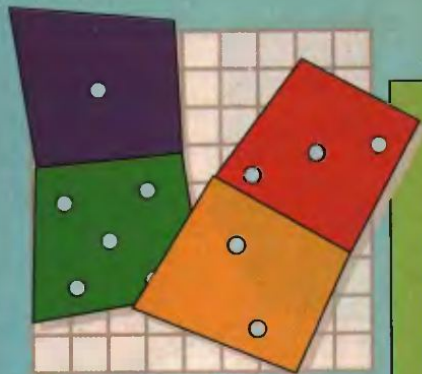
REGATY

Do wyboru są cztery warianty regat: '92 Cup, '95 Cup, Olimpijskie i krótkie, polecane dla treningu. W rzeczywistych regatach startuje wiele załóg. U nas tylko dwie – Ty i przeciwnik sterowany przez komputer.

Możesz zadecydować, czy przeciwnik ma być dobrym żeglarzem (i naprawdę wtedy jest dobry!), średnim czy słabiutkim. Ostatnia możliwość oznacza, że na konkurencyjnej łódce mamy całkowitego lamera w fachu żeglarskim.

Do wyboru pozostaje jeszcze ustalenie możliwej względnej prędkości jachtu Twojego i prze-





ciwnika. Zakres od 90 do 110%.

Ponieważ łódki nie potrafią „stać w miejscu" – na regatach daje się znak z reguły na dziesięć minut przed rozpoczęciem tak, aby załogi mogły w momencie drugiego znaku – oznaczającego autentyczny początek regat – przekroczyć linię startu. W naszej grze można zaczynać bez tzw. prestartu albo z pięcio- lub dziesięciominutowym.

„Żył we Lwowie młodszy majtek,
Czart, Rasputin, bestia taka.
Co sam kręcił kabestanem
I to bez handszpaka."

Słowniczek

Anemometr – urządzenie mierzące prędkość i kierunek wiatru
Fok – przedni żagiel
Grot – tylny żagiel
Hals – położenie statku w ruchu względem wiatru
Handszpak – pręt ułatwiający kręcenie kabestanem
Kabestan – beczka ułatwiająca skracanie lin
Kil – podstawowy element wzdłużny konstrukcji jachtu
Pompowanie – częste wybieranie i luzowanie żagla
Rufa – tył jachtu
Szczury lądowe – to zapewne większość z Was
Szkwał – silny i krótkotrwały podmuch wiatru
Szmaty – slangowe określenie żagli
Szturwał – koło sterowe
Węzeł – jednostka prędkości, równa 1 mili morskiej na godzinę
Zęza – 1. miejsce gdzie zbiera się brudna woda, 2. najlepsza knajpa na Mazurach

ZA I PRZECIW

Gra zainteresuje przede wszystkim tych, którzy w lecie odrywają swoje korzenie od komputera i wypuszczają się „orać jeziora i morza". Niestety, muszę ich wszystkich zmartwić – sądzę, że gra nie spodoba się Wam, ponieważ brak w niej wielu elementów, które normalnie towarzyszą żegludze. Szczególnie drażniło mnie to, że nie można luzować foka i wybierać grota. Niemożliwe jest także wybranie tylnego żagla dokładnie na moment zwrotu przez rufę (tj. przejścia tyłem jachtu linii wiatru). Nie udała mi się również kolizja z jachtem przeciwników, ale będę jeszcze próbował.

Szczury lądowe znudzi ta gra, gdyż czas trwania regat to średnio ponad pół godziny. Dla tych, którzy nigdy nie czuli wiatru na twarzy i słońca zza żagli, będzie to straszliwa nuda. Jednak prostota obsługi sprawia, że nawet ci „zieloni" szybko nauczą się pływać... ale tylko na komputerze. Z całą pewnością nie można potraktować SAIL '95 jako pomocy dydaktycznej.

Co może działać na korzyść gry? Na pewno renderowana grafika, dzięki której jachty wyglądają jak rzeczywiste. Liczy się także sam pomysł gry, który już wprawdzie został kilkakrotnie zrealizowany, ale nigdy na aż taką skalę.

Wygląda na to, iż autorzy potraktowali ten program tylko jako przymiarkę do czegoś większego, ale w podobnym stylu. Świadczyć o tym może tytułowe logo, gdzie wyraźnie napisano „version 1.0". Mam nadzieję, że wkrótce ukaże się wersja 2.0, jeszcze bardziej przybliżająca komputer do wody.

Stopy wody pod kilem i... do zobaczenia na Mazurach!

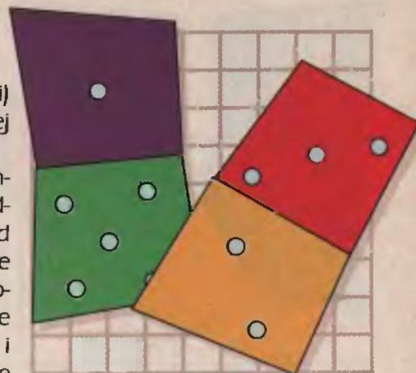
Junior, st.J.

SAIL '95
Grant McCardell 1995
Symulacyjna
PC

Grafika	85%
Dźwięk	60%
Grywalność	65%
Pomysł	95%
Ogółem	75%







„Jak Pan zapewne wie, majorze – rozpoczął Shabass – problem ataków pirackich na wodach wokół Mikronezji zaognił się. Praktycznie cała żegluga w tym rejonie została sparaliżowana. Co więcej, na tamtejszych wyspach kwitnie uprawa koki i haszu, działają wytwórnie amfy, rozlewnie gorzały, drukarnie fałszywych dolców i targi niewolnic – jednym słowem, Sodomia i Gonorrhea. Z uwagi na Pańskie doświadczenie w dyskretnych operacjach z wykorzystaniem śmigłowców, Sekretariat wyznaczył Panu, majorze, zadanie oczyszczenia tego bagna! Nasi sojusznicy przekazali do Pańskiej dyspozycji specjalny okręt–bazę oraz osiem śmigłowców. Zadanie brzmi: wykryć i zlikwidować wszystkie bazy piratów, bimbrownie i centra produkcji dragsów. Aha, jeszcze jedno: prawdopodobnie złoczyńcy zajmują się też produkcją nielegalnego oprogramowania do pecetów... Good luck, majorze, i niech moc będzie z Tobą!"

Na początku

Tak mniej więcej wygląda nasze zadanie w grze KA-50 Hokum firmy Virgin. „Budzimy się" na pokładzie specjalnego okrętu, będącego bazą dla ośmiu śmigłowców bojowych. Do dyspozycji mamy po parce z czterech typów śmigłowców: KA-50 Hokum (ang. Bzdura), Mi-8 Hip (ang. Biodro), Westland Lynx oraz AH-1W Super Cobra. Okręt jest zakotwiczony w północnej części malowniczego archipelagu, nie opodal wysepki, na której znajduje się jedna z baz piratów.

Cała gra sprowadza się do wykonywania lotów rozpoznawczych w celu lokalizacji kolejnych baz, a następnie wysyłania śmigłowców do ich zniszczenia. Bazy wroga są zawsze wyposażone w działka przeciwlotnicze, a często także w groźne rakiety ziemia–powietrze. Co jakiś czas przeciwnicy wysyłają swoje śmigłowce do ataku na nasz okręt-bazę, którego należy bronić poprzez przechwytywanie nadlatujących celów własnymi śmigłowcami albo za pomocą pokładowego działa plot. Tak sprawa wygląda w skrócie. Teraz pora na szczegóły.

Sprzęt

Jak wspomniałem, dysponujemy ośmioma śmigłowcami czterech typów, z których najnowszą i zarazem najciekawszą konstrukcję stanowi tytułowy KA-50 Hokum (zwany także Werewolfem – wilkołakiem). Jest to jednomiejscowa maszyna, zbudowana od



MAJOR USAF MUCH LONGER WSZEDŁ SPRĘŻYSTYM KROKIEM DO GABINETU SEKRETARZA ONZ DS. ZWALCZANIA PRZESTĘPCZOŚCI ZORGANIZOWANEJ, PRZEDSTAWICIELA SUŁTANATU BUMBURY, PANA RAMADANA SHABASSA. TA NOWA KOMÓRKA ZOSTAŁA POWOŁANA DO KIEROWANIA OPERACJAMI SPECJALNYMI, WYMIERZONYMI PRZECIWKO RÓŻNYM GRUPOM PRZESTĘPCZYM NA ŚWIECIE. PO WYMIANIE ZWYCZAJOWYCH UPRZEJMOŚCI OBAJ PANOWIE PRZYSTĄPILI DO OMAWIANIA CELU WIZYTY.

początku jako śmigłowiec „myśliwski" przeznaczony głównie do zwalczania śmigłowców przeciwnika nad polem walki, a dopiero w dalszej kolejności do zadań szturmowych. Stąd też nietypowe pojedyncze stanowisko pilota – dysponując dwoma wyszkolonymi pilotami lepiej obsadzić nimi dwa śmigłowce, mogące współdziałać ze sobą przy zwalczaniu maszyn wroga (zasadzki) niż pakować ich obu do jednej maszyny.

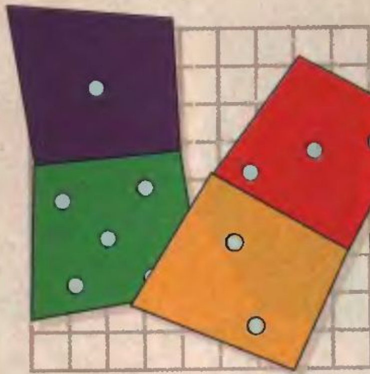
Hokum, jak pozostałe konstrukcje biura Kamowa, ma rzadko spotykany współosiowy układ przeciwbieżnych wirników, które – obracając się w przeciwne strony – równoważą wzajemnie swoje momenty obrotowe i umożliwiają stabilne położenie śmigłowca względem osi pionowej. W konstrukcjach klasycznych rolę tę spełnia śmigło ogonowe. Zaletą takiego rozwiązania jest zmniejszenie gabarytów śmigłowca (rzecz bardzo istotna podczas hangarowania na ograniczonej powierzchni statków) oraz obniżenie wrażliwości na podmuchy wiatru – za cenę większego stopnia złożoności konstrukcji. Hokum jest świetnie opancerzony, posiada także wielolufowe działko 20 mm, sterowane specjalnym celownikiem nahełmowym (czyli ruchami głowy pilota).

Pozostałe trzy śmigłowce – to stare i znane konstrukcje. Uwagę zwraca Mi-8, będący jedyną w tym towarzystwie maszyną transportową. Nie wiem, po co autorzy gry „wsadzili" do niej ten helikopter – gra nie ma bowiem opcji transportowania i wysadzania desantu piechoty (co byłoby logiczne i przydatne), zaś Mi-8 nadaje się do roli szturmowca jak... (nie powiem co) — absolutny brak opancerzenia, relatywnie duże gabaryty i „fantastyczna" zwrotność Kamaza na błotnistej budowie kompensowane są jedynie przez spory udźwig uzbrojenia. [Chyba przesadzasz. W rzeczywistości ta maszyna zabiera 128 sztuk rakiet nie kierowanych, co robi z niej latającą twierdzę – Alx.] Co dziwniejsze, podczas automatycznego wykonywania misji Hip daje sobie radę na polu chwały tak samo dobrze, jak śmigłowce szturmowe! Jest to chyba wyraźne nadużycie ze strony autorów. Myślę, że spośród konstrukcji rosyjskich bardziej na miejscu byłby tu Mi-24 Hind.

Dla porządku dodam, że w hangarze stoją także AH-1W Super Cobra, pierwszy śmigłowiec zaprojektowany wyłącznie do zadań szturmowych w okresie wojny w Wietnamie oraz Westland Lynx (Ryś), brytyjska maszyna ogólnego przeznaczenia, najbardziej znana jako tropiciel okrętów podwodnych w Royal Navy.

Technika lotu

Pilot siedzący w kabinie prawdziwego śmigłowca dzierży w prawej dłoni drążek sterowy, który – w odróżnieniu od funkcji spełnianych w samolocie – służy do



sterowania pochyleniem wirnika głównego względem osi pionowej maszyny. Pchnięcie drążka w przód powoduje odpowiednie pochylenie wirnika, dzięki czemu uzyskuje się ruch maszyny do przodu (oczywiście, pod warunkiem istnienia odpowiedniej siły nośnej). Ruchy drążka na boki i do tyłu, wykonywane w zawisie maszyny, powodują jej przemieszczanie w danym kierunku (dlatego możliwy jest np. lot do tyłu). Lewa dłoń pilota spoczywa na dźwigni podobnej nieco do hamulca ręcznego samochodu. Służy ona do regulacji skoku wirnika, czyli nachylenia jego płatów – większy skok powoduje zwiększenie siły nośnej i odwrotnie. Rękojeść dźwigni stanowi pokrętło przepustnicy (lub pompy wtryskowej), czyli „gazu", dzięki czemu możemy uzyskiwać większą prędkość obrotową wirnika.

Przed startem należy włączyć silnik oraz sprzęgło wirnika, następnie odczekać, aż cały układ nabierze maksymalnych obrotów i, trzymając drążek sterowy w neutralnym położeniu, zwiększyć siłę nośną. Po oderwaniu maszyny od pokładu odpychamy drążek od siebie i rozpoczynamy lot. Zbyt mocne pochylenie wirnika powoduje opadnięcie nosa śmigłowca i obniżenie lotu, zaś pociągnięcie drążka na siebie – nabieranie wysokości na zasadzie zbliżonej do ślizgu. Wybraną prędkość i wysokość należy utrzymywać, dobrawszy odpowiednie pochylenie wirnika w przód oraz jego skok, czyli siłę nośną zobrazowaną na pionowym wskaźniku po prawej stronie ekranu.

Podczas lotu nogi pilota spoczywają na pedałach, których ruchy są przekładane na obroty śmigła ogonowego. Powoduje to obrót śmigłowca wokół osi wirnika – w zawisie możliwy jest obrót o 360°, zaś podczas lotu można poruszać kadłubem maszyny tylko w niewielkim stopniu ze względu na opór powietrza.



Stosunkowo trudnym manewrem jest wytracenie prędkości. W samolotach jest on realizowany poprzez wychylenie hamulców aerodynamicznych lub klap. Śmigłowce nie mają takich udogodnień, więc cała operacja polega na zadarciu do góry nosa maszyny wraz z jednoczesnym zmniejszeniem siły nośnej (skoku) wirnika. W warunkach rzeczywistych dobrze wyszkolony pilot potrafi wyhamować maszynę nie nabierając wysokości, dzięki czemu może pozostać na tym samym pułapie (czyli praktycznie tuż nad ziemią). Niestety, w symulatorze sterowanie skokiem wirnika jest koszmarne – chcąc wyhamować sprzęt należy się liczyć z koniecznością wykonania sporej „świecy". Nie byłoby w tym nic zdrożnego gdyby nie fakt, iż wystawiamy wtedy goły brzuszek i wszystko co pod nim na huraganowy ostrzał z ziemi... Jak skądinąd wiadomo, amerykańcy żołnierze z tego powodu mieli zwyczaj siadać w śmigłowcach na własnych hełmach.





Klawisze

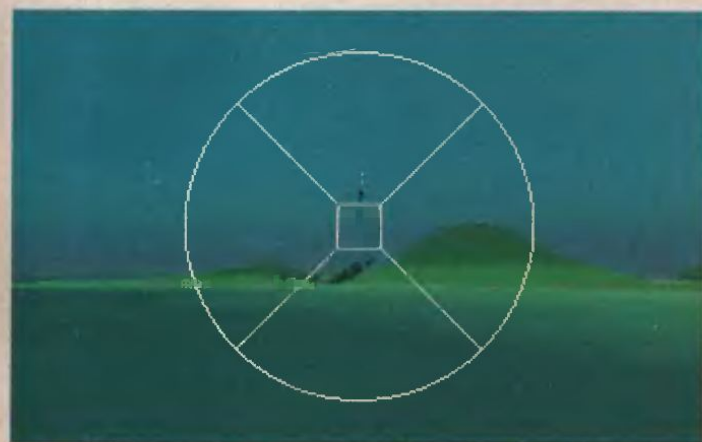
E – silniki
R – wirnik
[– zmiana obiektu (F – baza, I – cel)
P – pauza
A – auto
I – obserwacja w podczerwieni
/ – zasięg radaru
T – zmiana celu
X – przyspieszenie czasu
C – aluminium
F – flary
H – zawis
PgUp – zbliżenie
Home – oddalenie
1–10.
+ - – skok wirnika
F1–F10 – widoki
Enter – wybór broni
<> – orczyk



Misje

Głównym obiektem zainteresowania dowódcy powinna być mapa. Pojawiają się na niej wszystkie obiekty wykryte przez zwiad, śmigłowce własne i obce, statki, motorówki itp. Można na niej ustalić kurs okrętu bazy oraz zdefinować misje: rozpoznawcze (Recon) lub szturmowe (Interdiction) dla własnych śmigłowców. Na początek dobrze jest wyznaczyć trasy dla patroli rozpoznawczych, aby wykryć instalacje prze-

ciwnika. Po otrzymaniu komunikatu o wykryciu przez śmigłowiec bazy wroga można ją obejrzeć, wybierając opcję View. Ta sama opcja przeniesie nas także w razie potrzeby na pokład wybranego śmigłowca. Niektóre bazy posiadają baterie rakiet ziemia-powietrze i z tego względu należy się nimi „troskliwie" zająć.



Do neutralizacji bazy należy wysłać od razu kilka śmigłowców, gdyż istnieje wtedy szansa, że co najmniej jeden wróci cały i zdrowy. W trybie automatycznym piloci maszyn radzą sobie całkiem nieźle, aczkolwiek podczas projektowania misji trzeba uważać, aby trasy lotów nie przebiegały nad wzniesieniami, bo śmigłowce nie potrafią omijać przeszkód – kolejne niedociągnięcie programu.

Uzbrojenie

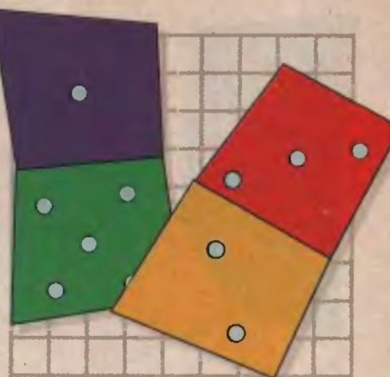
Uzbrojenie maszyn oczywiście różni się w zależności od ich typu. Do wyboru mamy różne działka, rakiety powietrze–ziemia nie kierowane oraz kierowane, a także pociski powietrze–powietrze. Wszystkie systemy kierowane działają automatycznie, tzn. przechwycony cel zostaje zaznaczony (kółkiem lub kwadracikiem), po czym pozostaje już tylko pociągnąć za cyngiel. Główną trudnością jest tutaj tylko wybranie rodzaju broni odpowiedniego dla danego celu. Największą frajdę daje jednak sieczenie z cekaemu lub rakietami nie kierowanymi, efektem są fontanny ognia, śmierć i zniszczenie – szkoda tylko tego spalonego haszu i płonącej gorzały, nie mówiąc już o niewolnicach...

W tym miejscu należy jeszcze wspomnieć o działku okrętowym, służącym do zwalczania maszyn piratów. Jego obsługa jest banalnie prosta. Powiem tylko, że zmiana barwy kwadratu celownika sygnalizuje zbliżanie się celu. Podczas walki działo ulega zablokowaniu, gdy w pole ostrzału wchodzą nadbudówki okrętu (superstructure).

Taktyka

Do celu zbliżamy się na jak najniższym pułapie (można sobie pomóc pilotem automatycznym). Poniżej 100 stóp włącza się automat ostrzegawczy. Najpierw należy zniszczyć stanowiska rakiet, następnie działek plot, a na końcu możemy się zająć zabudowaniami – taka kolejność jest najbezpieczniejsza. Należy pamiętać, że pomosty kąpielowe także stanowią strategicznie ważne obiekty i bez ich zniszczenia nie możemy „zaliczyć" całej bazy. Dosyć często udawało mi się zrobić coś, co na normalnym polu chwały jest śmiertelnie niebezpieczne – zawiesić maszynę nieruchomo i, obracając ją wokół osi wirnika, grzać ile wlezie. Przeciwnik najczęściej miewa wówczas kłopoty z celowaniem, ale nie zawsze...

Podczas walki powietrznej musimy obserwować wskazania naszego układu naprowadzania. Na przykład napis „6 OC L" oznacza, że najbliższy wrazy śmigłowiec znajduje się na godzinie szóstej (czyli z tyłu) i nieco niżej (całość oznacza „six o'clock low"). Literka H będzie oznaczała odpowiednio wyższy pułap celu, zaś brak literki – odpowiednią wysokość lotu. Do niszczenia celów powietrznych nadają się najbardziej rakiety stinger, potem rakiety nie kierowane, a od biedy także działko 20 mm.



Strategia

Chcąc się bawić w dowódcę, musimy korzystać z mapy. Jest to zdecydowanie jeden z najmocniejszych elementów gry. Mapa daje się powiększać, umożliwia oglądanie wykrytych obiektów przeciwnika i przenoszenie się do własnych śmigłowców wykonujących misje. Możemy projektować trasy przelotów śmigłowców, a także ustalić drogę przemieszczania się okrętu-bazy. Mapa pozwala na przyspieszanie upływu czasu oraz projektowanie i modyfikowanie misji – szturmowych oraz zwiadowczych. Należy po kolei niszczyć wszystkie wykryte bazy. Często



ich położenie sugerują miejsca, z których startują śmigłowce wroga oraz od których odbijają motorówki z haszem.

Podsumowanie

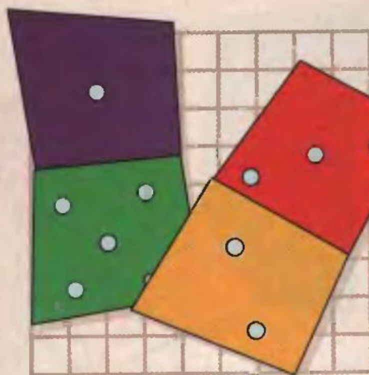
Można stwierdzić, że w wypadku KA-50 określenie „symulator" jest nieco na wyrost, przy czym mam na myśli niedociągnięcia właściwości lotu maszyn oraz wspomniane wcześniej ograniczenia występujące podczas walki. Szczególnie boli brak możliwości wysadzenia na ląd paru gotowych na wszystko chłopaków, wyposażonych w miotacze ognia... Niemniej jednak swoboda rozgrywania misji, duży zakres działania i bajkowy krajobraz za oknem decydują o jej atrakcyjności.

Wasz mjr Doopen of Clapen

Dystrybutor:
IPS Computer Group
Cena 85,4 zł.

KA-50 HOKUM
Virgin 1994
Symulacyjna
PC

Grafika	90%
Dźwięk	90%
Grywalność	70%
Pomysł	80%
Ogółem	80%



Planeta Robinsona

Kto z nas nie chciał zostać odkrywcą nowych światów i nieznanych lądów? Niestety, białych plam na mapach jest coraz mniej, a najbliższe niezbadane terytoria znajdują się ładnych parę lat świetlnych stąd...

W ten sposób dochodzimy do Robinson's Requiem, produktu francuskiej firmy Silmarils. Nie jest to co prawda gra najnowsza, we Francji ukazała się bowiem pod koniec ubiegłego roku, lecz ponieważ firma Mirage od jakiegoś czasu prowadzi na polskim rynku jej dystrybucję – uznaliśmy, że należy o niej napisać.



Fabuła

Historyjka, którą znajdujemy w instrukcji, nie jest może dziełem sztuki, ale przynajmniej trzyma się kupy, co bywa rzadkie w świecie gier komputerowych.

Jest rok dwa tysiące któryś tam. Ludzkość opanowała technologię, pozwalającą na w miarę szybkie przemierzanie międzygwiezdnych pustkowi, co zaowocowało odkryciem wielu planet nadających się do zamieszkania. Oczywiście, pozwala to na rozwiązanie problemów demograficznych, surowcowych i wszystkich temu podobnych bolączek dzisiejszych czasów. Jedyne, co staje na przeszkodzie niekontrolowanej ekspansji – wszystkie te, bądź co bądź zupełnie dzikie, światy trzeba najpierw zbadać.

Utworzono zatem wojskową organizację o dumnej nazwie Alien World Exploration (co nieco nieudolnie przetłumaczono jako Badacze Nieznanych Światów), której podstawowym zadaniem jest szkolenie Robinsonów. Są to ludzie nauczeni sztuki przetrwania w każdym środowisku, a jednocześnie mający wykształcenie uniwersyteckie, pozwalające na przeprowadzenie stosownych badań na obcych planetach.

Ich służba trwa pięć lat – w tym czasie przeprowadzają dokładne badania kilku planet. Potem zaś na ich cześć urządzana jest wielka uroczystość Robinson's Requiem, po której przechodzą na emeryturę. Tak, tak, to są bohaterowie Ziemi.

Jak zapewne zdążyłeś się już domyślić, Drogi Czytelniku – to właśnie Ty jesteś absolwentem kursu AWE [32? – Alx]. Lepiej nawet – okazałeś się najlepszy na roku (tylko nie pusz się tym zbytnio). W swej ostatniej już misji zostajesz wysłany razem z kolegami na planetę Zaratustra.

Planeta ta ma niezwykle silne pole magnetyczne, o czym przekonujesz się w okolicznościach dosyć nieprzyjemnych – Wasz statek ulega uszkodzeniu i rozbija się, część z Was ratuje się skokiem na spadochronie. W efekcie znajdujesz się w dosyć niebezpiecznej sytuacji – pozbawiony podstawowych środków przetrwania (nie masz nawet noża), we wrogim sobie środowisku. Co gorsza – wkrótce odkrywasz, że jesteś na tej planecie uwięziony przez tajną organizację SI, jako potencjalny nosiciel nieznanego wirusa...

Robinson's Requiem jest grą o życie. Musi to być zatem rodzaj RPG i tak rzeczywiście jest, choć my wolelibyśmy nazywać ją symulacją. Silmarils chwali się, że do opisu stanu naszej (wirtualnej, rzecz jasna) osoby wykorzystano ponad 100 zależnych od siebie zmiennych. Po dłuższej zabawie chyba każdy się z tym zgodzi. Jest to zatem rzeczywiście symulator – a to, że modelowana jest nie jakaś maszyna latająca czy jeżdżąca, lecz osobnik gatunku Homo Sapiens – nie ma tu wielkiego znaczenia.



Poradnik majsterkowicza

drut + patyk = sidła
liana + patyk = łuk
pióra + patyk = strzała
żywica + patyk = pochodnia
liście + igła z nitką = czapka
igła z nitką + skóry tygrysa = buty, rękawice, czapka
igła z nitką + skóry jaszczurcze = spodnie, kurtka
zjedzenie żółwia = hełm
patyki + bandaż = łubki
agrafka + patyk + liana = wędka
wędka + robak = wędka gotowa do łowienia





Przyciski, przyciski, przyciski...

Interfejs gry powinien wydać się znajomy wszystkim grającym kiedyś w produkcje Silmarils. Większą część ekranu zajmuje obraz widziany oczyma kierowanej postaci. Sposób jego generowania przypomina nieco symulatory w rodzaju Commanche'a, jednakże tutaj dodano jeszcze wiele różnych drobnych obiektów – drzew, krzewów, zwierząt, zbiorników wodnych itp. Robi to bardzo dobre wrażenie, lecz ma tę podstawową wadę, że wymaga dość dużej mocy obliczeniowej – w efekcie granie na komputerze klasy 386 może okazać się nieco nużące, nawet przy włączeniu obrazu o najgorszej jakości.

W lewym dolnym rogu ekranu mamy podstawowy atrybut wszelkich RPG – kompas i płytkę ze strzałkami, za pomocą której poruszamy się w terenie. Po naciśnięciu myszką „przechyla się" ona w całości w wybranym kierunku, co bardzo nam się spodobało. Poruszając się, możemy pokonywać drobne wzniesienia, lecz góry są już dla nas nie do przebycia. Musimy także uważać na rozpadliny (upadek z dużej wysokości kończy się co najmniej złamaniem nogi) i ruchome piaski występujące w obfitości na pustyni. Możemy za to pływać, nawet przez dość długi czas.

Kompasowi towarzyszy wyświetlacz obrazujący rodzaj naszej aktywności. Informuje nas o tym, że biegniemy, chodzimy czy też może kuśtykamy, mając złamaną nogę. Na dole ekranu znaj-



duje się pasek ikon, zmieniający się w zależności od rodzaju wykonywanej przez nas czynności, w większości przypadków wyświetlana jest tam po prostu zawartość naszego plecaka.

Powyżej kompasu umieszczono zaś zestaw przycisków, pozwalających na wykonywanie różnych czynności – napiszemy teraz o nich krótko.

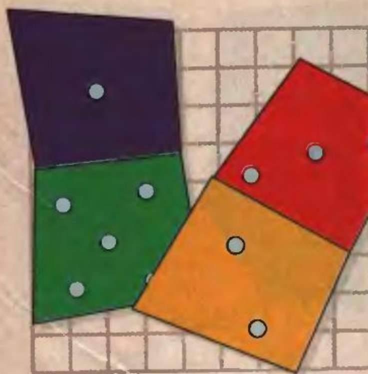
Pierwsze dwa pozwalają obejrzeć komputerek, który każdy z Robinsonów nosi na piersi. Jest to najważniejsze „narzędzie przetrwania" i bez niego jesteśmy praktycznie skazani na śmierć. Najważniejszą jego czynnością jest bowiem tworzenie mapy, w miarę jak poznajemy nowe terytoria. Zawiera także monitorek medyczny, podający informacje o pulsie, ciśnieniu i szacunkowej ilości krwi, a także temperaturze ciała i otoczenia. Znajdziesz tam też zegarek z budzikiem (który rzeczywiście należy wykorzystywać do budzenia ze snu) oraz wskaźniki zapasów wody i pożywienia.

Ten krótki opis funkcji komputerka powinien uzmysłowić nam stopień skomplikowania gry. Wszystkie bowiem opisane powyżej wskazania są ważne dla jej przebiegu: naprawdę musimy uważać na temperaturę otoczenia i nosić dostosowane do niej ubranie, niezbędne jest okresowe kontrolowanie pulsu i zażywanie leków, gdy puls zbytnio spadnie i tak dalej. Wszystko to nie powoduje jednak znużenia gracza – przeciwnie, zwiększa realizm, tym bardziej że reakcje owego komputerowego modelu są dokładnie takie, do jakich każdy człowiek jest przyzwyczajony (mały przykład dla nieprzyzwyczajonych: gdy trochę pochodzimy sobie w slipkach w pomieszczeniu, w którym panuje temperatura -20 stopni Celsjusza to niechybnie się przeziębimy).

Szkoła przetrwania

Z wszelkimi chorobami (a także ranami, gdyż walczyć będziemy często) trzeba sobie zatem radzić. Do tego celu służy przycisk oznaczony symbolem krzyża. Początkowo możemy niewiele zrobić – ot, obejrzeć zdjęcie rentgenowskie naszego ciała z zaznaczonymi ogniskami infekcji. Gdy jednak znajdziemy apteczkę, nasze możliwości terapeutyczne ulegają znacznemu poszerzeniu. Możemy wtedy używać różnego rodzaju tabletek (aspiryna, antybiotyki, witaminy), zastrzyków (surowica, morfina) oraz doko-









nywać wcale poważnych operacji. W zasięgu naszych możliwości leży nawet amputacja (stosowana, gdy zagraża nam gangrena) – zestaw medyczny wyposażony jest bowiem w nici, zapas plazmy, środki przeciwbólowe i atropinę. Oczywiście, z wszystkich tych środków należy korzystać rozważnie, niewłaściwe użycie niektórych z nich prowadzić może nawet do śmierci.

Robinson Cruzoe nie ograniczał się jedynie do nędznej wegetacji, lecz starał się uczynić swoje życie nieco znośniejszym. Podobnie czynili bohaterowie Tajemniczej Wyspy Verne'a, tworząc niemalże cywilizację przemysłową. W grze także możemy majsterkować, otrzymując nowe przedmioty z połączenia kilku innych – dostęp do tego daje nam przycisk z rysunkiem klucza do śrub. W tabelce podajemy kilka prostych „połączeń", lecz nie wyczerpuje ona wszystkich możliwości (takich, jak np. zbudowanie tratwy, ale w końcu pomęczcie się też sami).

Ponieważ temperatura otoczenia często się zmienia, musimy dbać o swój ubiór. Najniższa temperatura, z jaką się zetkniemy, to -20 stopni – nakładamy wtedy futrzaną czapę i rękawice. Na wulkanicznej pustyni panuje zaś prawdziwy, 50–stopniowy upał, w którym najlepiej nie mieć nic na sobie. Upał powoduje poza tym straszliwe pocenie, w wyniku którego łatwo może nastąpić śmierć z odwodnienia.

Woda stanowi naprawdę duży problem. Przede wszystkim, znajdziemy niewiele strumieni i jezior, a poza tym nie bardzo mamy jak ów drogocenny płyn przenieść. Przez długi czas dysponujemy jedynie litrową manierką, a nawet jeśli znajdziemy większe naczynia, to mogą się nie zmieścić w naszej torbie (ma ona pojemność, czy raczej nośność, 50 kg). Co najgorsze, nie możemy pić surowej wody – to znaczy możemy, czemu nie, ale rychło zapadniemy wtedy na jakąś wyjątkowo paskudną chorobę. Do odkażania wody mamy pastylki, równie dobry efekt daje przegotowanie jej nad ogniskiem.

Ogniska warto zresztą rozpalać nawet po to, by się tylko ogrzać (bardzo pomaga przy przeziębieniu) czy też spożyć jakiś ciepły posiłek. Większość fauny i flory, z którą się zetkniemy, jest jadalna (aczkolwiek są też owoce halucynogenne a nawet trujące), jednak

Trzynaście przydatnych rad

1. Często obserwuj komputerek, uważając szczególnie na ilość pozostałej w organizmie wody. Jeśli włączyłeś odpowiedni poziom trudności, sprawdzaj też wskaźnik malarii. Na bagnach łykaj od czasu do czasu chininę.
2. Dostosuj swój ubiór do warunków klimatycznych, w których przebywasz. Zwróć uwagę, że w jaskiniach też panują zmienne temperatury, czasem nawet dodatnie.
3. Odżywiaj się regularnie, staraj się spożywać urozmaicone i w miarę możliwości ciepłe posiłki. Nie jedz jednak zbyt dużo, możesz utyć i będziesz cierpieć na niestrawność. Bóle przewodu pokarmowego zwalczaj środkiem rozkurczowym MV44.
4. Pamiętaj, że możesz także biegać (prawy klawisz myszki) oraz czołgać się (oba klawisze jednocześnie).
5. Pamiętaj o bandażowaniu i dezynfekcji ran. Poważne infekcje zwalczaj antybiotykiem, jadowite ukąszenia – zastrzykiem surowicy. Jeśli tego nie zrobisz, wyssij krew z rany.
6. Większość spotkanych osób będziesz musiał niestety zabić. Zabierz cały ekwipunek należący do Twojej ofiary. Jeśli trzymała coś w ręku (nóż, włócznię) – zapewne w momencie śmierci odrzuciła to nieco od siebie. Przeszukaj otoczenie, najlepiej czołgając się.
7. Na samym początku musisz zdobyć nóż, pojemnik na wodę, zapałki i apteczkę. Bez tego nie przeżyjesz nawet dwóch dni. Aby sporządzić pochodnie musisz odszukać drzewo „cieknące żywicą" – znajduje się lewym, górnym rogu pierwszego obszaru.
8. Oszczędzaj zapałki. Staraj się cały czas iść z zapaloną pochodnią i od czasu do czasu „odpalaj" od niej następną. Tuż przed zaśnięciem rozpal ognisko i ustaw budzik, by obudzić się, gdy jeszcze będzie płonąć.
9. Pochodnia jest skuteczna jedynie w jaskiniach. Gdy znajdujesz się na otwartym terenie, a zaczyna zapadać noc – lepiej połóż się spać.
10. W walce, szczególnie z dzikimi zwierzętami, liczy się refleks. Tygrysa musisz zabić pierwszym uderzeniem, bo na drugie nie da Ci szansy. Na bawoły poluj dzidą, starając się podczołgać jak najbliżej. Łowienie ryb jest skuteczne, aczkolwiek wymaga cierpliwości.
11. Pamiętaj, że nieść możesz jedynie 50 kg. Niepotrzebne przedmioty (przede wszystkim psujące się mięso) wyrzucaj.
12. Musisz odnaleźć komputery wszystkich swoich kolegów, by wyłączyć system strażniczy planety – pomoże Ci w tym Nietzche 26. Zważ, że na mapie widoczne są jedynie te, które mają jeszcze sprawne baterie. Te z wyczerpanymi znajdują się z reguły w rozkładających się resztkach jakiegoś drapieżnika, przeszukuj zatem teren.
13. Na pustyni uważaj na ruchome piaski – to te najciemniejsze plamy. Grzyby pustynne są w większości trujące.



dobre wartości energetyczne zyskuje dopiero po upieczeniu.

Po całym dniu warto się przespać, choć noc na Zaratustrze trwa jedynie cztery godziny. Sen uspokaja i odnawia siły, jednakże może być też źródłem



kłopotów. Łatwo na przykład doznać udaru słonecznego, kładąc się w pełnym słońcu.

Podczas snu kontaktuje się z nami Nina, koleżanka z roku ze zdolnościami telepatycznymi – czasem jej wskazówki okazują się pomocne. Nie



będziemy mogli usnąć, jeśli jesteśmy zbyt zdenerwowani czy wypoczęci. Na szczęście jednak w apteczce znajdują się środki uspokajające i nasenne, które z pewnością znajdą tu zastosowanie.

Parę słów na koniec

Gra wciąga. Trudno powiedzieć, co jest tak interesującego w przemierzaniu bagien, pustyń czy jaskiń, zapewnianiu sobie żywności i po prostu... życiu. Nas Robinson zauroczył. Nie grafiką, choć i ta ma swój smaczek. Także nie muzyką, bo jej prawie nie ma, podczas rozgrywki słyszymy jeno „odgłosy natury" (i bardzo słusznie – wszak walkmana na Zaratustrę nie zabraliśmy). Cóż zatem pozostaje? Perfekcja wykonania symulacji, a przede wszystkim – pomysł. Po raz pierwszy chyba udało się stworzyć program, który daje graczowi wrażenie pełnego „zanurzenia" w tworzonym świecie. Tutaj nie musimy wcale od razu wypełniać swojej misji. Spędźcie



kilka dni na polowaniu na bawoły (tak, możemy to tutaj zrobić), a poczujecie, że Robinson's Requiem jest znacznie bliższa Virtual Reality w jej Lemowskim ujęciu niż wszystkie strzelanki typu



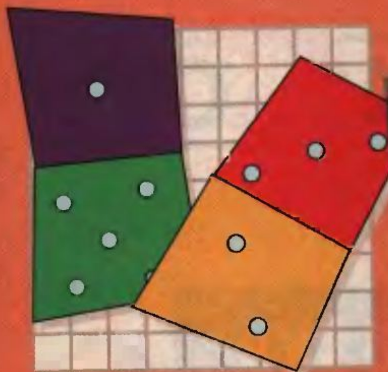
Doom i Descent, nawet jeśli obsługują hełmy VR.

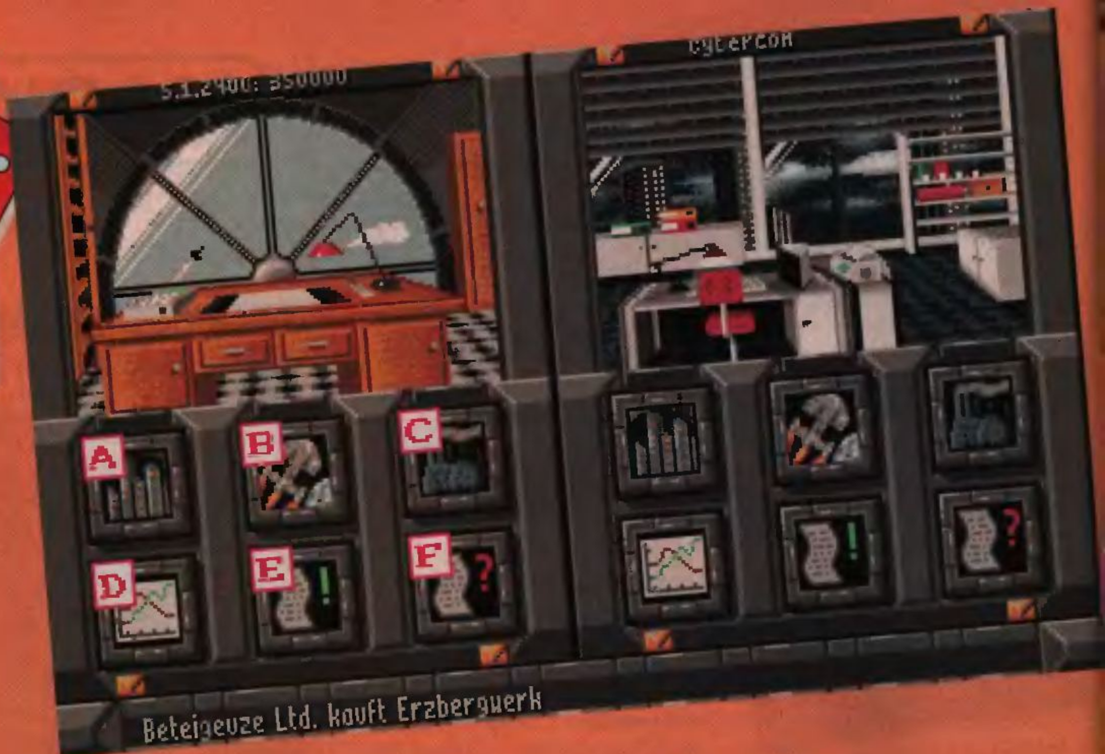
Alex & Gawron

Dystrybutor:
Mirage Software
ul. Gen. Abrahama 4
03-982 Warszawa
tel. 671 1551, 671 1555, 671 7777
Cena: 53,68 zł (Amiga); 59,78 zł (A1200); 58,56 zł (PC)

ROBINSON'S REQUIEM
Silmarils 1995
Symulacyjna
Amiga, PC

Grafika	80%
Dźwięk	60%
Grywalność	75%
Pomysł	99%
Ogółem	90%





JEST ROK 2044. GDY SKOLONIZOWANO WIĘKSZĄ CZĘŚĆ ZACHODNIEJ GALAKTYKI, POWSTAŁ OLBRZYMI RYNEK NA USŁUGI PRODUKCYJNE I TRANSPORTOWE. POD SKRZYDŁAMI WIELKIEGO KONCERNU DYNATECH, MAJĄCEGO MONOPOL NA SPRZEDAŻ LINII PRODUKCYJNYCH, DO KONKURENCJI STANĘŁO WIELU MŁODYCH I AMBITNYCH BIZNESMENÓW...

GWIEZDNY KUPIEC

W ten sposób można streścić fabułę gry Dynatech, wydanej przez firmę Eleven Software. Jest to złożona handlówka, przypominająca nieco Oil Imperium, choć pozbawiona elementów zręcznościowych i o wiele bardziej złożona. Podczas gry możemy się zajmować dwoma rodzajami usług – produkcją i transportem. Kluczem do sukcesu jest ich umiejętne połączenie, a wymaga to od gracza nie lada refleksu, gdyż gra odbywa się w czasie rzeczywistym!

Na początku

należy ustalić liczbę graczy – jeden czy dwóch. Jest to wybór bardzo istotny, jeśli bowiem wybierzemy drugą ewentualność, gra będzie się odbywać dla obu graczy jednocześnie, na podzielonym ekranie. Następnie trzeba jeszcze podjąć decyzję co do poziomu trudności, sposobu sterowania oraz nazwy firmy i wyglądu biura.

Menu główne

A. Miasto (Die Stadt)
Jedno z ważniejszych miejsc w grze. Można tu odwiedzić stocznię (Schiffswerft), w której kupuje się, sprzedaje oraz reperuje statki. Ważnym miejscem jest też siedziba wspomnianego już Dynatechu. Tylko tu kupujemy fabryki, umożliwiające produkcję. W mieście znajduje się siedziba banku, udzielającego kredytu i biuro maklerskie, w którym mamy dostęp do analiz rynku (Marktanalyse).

B. Własne statki (Eigene Schiffe)
Tu można uzyskać wszelkie informacje o wybranym statku (Schiffsdaten) i jego efektywności (Effektivitatsbericht) oraz nakazać mu powrót na Terrę – planetę, na której znajduje się siedziba Twej firmy (nach Terra). Tu też możemy wykonać uprzednio przyjęte zlecenie (Auftrag ubernehmen).

C. Własne fabryki (Niederlassungen)
Ta opcja umożliwia uruchomienie postawionej fabryki (Betrieb aufnehmen), czasowe jej zamknięcie (Anlage stillegen) oraz trwałą likwidację (Anlage verschrotten). Możliwe jest też zajrzenie do magazynu i sprawdzenie, czy się aby nie przepełnia (Lagerkapazitaten) oraz skontrolowanie cyklu produkcyjnego (Warenvorrate).

D. Statystyki (Statistik/Daten)
Niezliczona liczba wszelkiej maści statystyk i opcji porównawczych. Tutaj też można zapisywać aktualny stan gry na dyskietkę.

E. Dawanie zleceń (Auftrag geben)
Jeśli musimy coś przetransportować, możemy powierzyć zlecenie jakiejś firmie (Transport) lub wykorzystać do tego celu własny kosmolot (Eigen-transport). Za drobną opłatą firma Dynatech chętnie zreperuje tu nasze sprzęty (Reparatur), a odpowiednie ikonki pozwolą nabyć składniki potrzebne do produkcji w naszych fabrykach (Warennachfrage i Eigen-warennachfrage).

F. Przyjmowanie zleceń (Autfrage suchen)
Tu można przyjmować zlecenia na transport różnych towarów (alle i offene Transporte) oraz podpisywać kontrakty na sprzedaż swoich produktów (alle, offene i spezielle Nachfragen).

TRANSPORT

Jeśli chcesz się zająć tą działalnością, pierwsze swoje kroki powinieneś skierować do stoczni i zakupić tam statek (Schiff kaufen) o określonej specjalizacji:

Tanker – tankowiec, do przewożenia płynów (woda, ropa);
SchG Frachter – masowiec, może przewozić minerały, węgiel;
StG Frachter – drobnicowiec, może transportować fabryki, magazyny, roboty; Kuhlfrachter – chłodnicowiec, do przewozu żywności (produkty rolne, konserwy); Viehfrachter – transportuje żywy inwentarz (bydło).

Poszczególne statki jednego rodzaju uporządkowane są według kolejnych liter alfabetu i różnią się między sobą kilkoma parametrami – pojemnością (Tankgut), prędkością (Geshwindigkeit) etc.

Po zakupieniu kosmolotu (na początku stać Cię tylko na jeden)

powinieneś zdobyć jakieś zlecenie. W tym celu wybierz odpowiednią ikonkę z menu i przejrzyj dostępne propozycje. Otrzymasz informację o nazwie zleceniodawcy, ilości towaru do transportu (nie może przekroczyć pojemności Twojego statku!), planecie startowej i docelowej oraz oczywiście – opłacie za usługę. Jeśli nie jesteś pewien, czy możesz transportować dany towar, porównaj znaczek umieszczony w prawym dolnym rogu ekranu z tym znajdującym się przy obrazku Twego statku w menu własnych statków. Jeśli są one jednakowe, to wszystko w porządku – możesz podpisać umowę (Auftrag ubernehmen)! Gdyby jednak zdarzyło Ci się podjąć zlecenie, którego nie jesteś w stanie wykonać, zawsze możesz anulować umowę (Auftrag freigeben), choć nie obędzie się wtedy bez kosztów.

Po podpisaniu umowy udaj się do menu B, gdzie powinieneś wybrać statek i wysłać go w drogę przy użyciu odpowiedniej ikony. Jeśli wszystko poszło dobrze, to zielony krzyżyk, znajdujący się dotychczas obok rysunku statku, zmieni się w czerwonego „ptaszka". Aktualną pozycję statku i odległość od planety docelowej możesz w każdej chwili sprawdzić (Auftragsinformationen).

Gdy statek wypełniony towarem osiągnie swój cel, pieniądze zostaną automatycznie przelane na Twoje konto. Po kilku takich kursach dorobisz się już kwoty, wystarczającej na zakup drugiego kosmolotu lub fabryki.

Produkcja

Jeśli chcesz się nią zająć, na początku musisz nabyć fabrykę. W tym celu udaj się do miasta, do siedziby firmy Dynatech i tam dokonaj zakupu (Anlage kaufen).



Jest 17 typów fabryk, a różnią się one między sobą rodzajem produkowanych towarów (Liefert), potrzebnymi do tego celu składnikami (Bedarf), ceną i kosztami utrzymania. Po zakupieniu interesującej Cię fabryki należy przetransportować ją na wybraną planetę. Możesz posłużyć się przy tym własnym statkiem, bądź dać zlecenie innej firmie (zrobisz to w menu E).

Po osiągnięciu przez transportowiec planety docelowej uzyskasz dostęp do panelu kontrolującego fabryki (menu C). Gdy tylko zakład produkcyjny zostanie zmontowany, ikonka młotka zmieni się w czerwony krzyżyk. Teraz wystarczy



uruchomić fabrykę, aby w miejscu krzyżyka pojawił się zielony „ptaszek". Rozpoczęła się produkcja!

Jeśli fabryka, którą kupiłeś, potrzebuje składników do produkcji, możesz sprowadzić je z innej swojej fabryki (Eigen–warennachfrage w menu E), bądź wystawić ofertę na nabycie określonej ich ilości i cierpliwie czekać (Warennachfrage).

Ilość przybywających produktów możesz obserwować na bieżąco w magazynie. Jeśli uznasz, że jego pojemność jest zbyt mała, możesz ją powiększyć, dokupując odpowiednie zespoły w firmie Dynatech (Lager kaufen).

Gotowy produkt można wykorzystać jako surowiec w innej własnej fabryce, bądź jako towar przeznaczony do sprzedaży. W pierwszym przypadku postępowanie jest proste, gdyż po wybraniu ikony „Eigen–warennachfrage" komputer automatycznie wybiera fabrykę, z której będzie sprowadzony surowiec. W drugim przypadku powinieneś przejrzeć oferty na zakup tegoż produktu (spezielle Nachfragen) i wy-



brać najkorzystniejszą dla Ciebie. Następnie należy przetransportować odpowiednią partię towaru do odbiorcy. I tym razem możesz wybierać między transportem własnym a usługami innej firmy.



Eine kleine dobre rady

1. Na początku radzę zainteresować się transportem, a gdy dorobisz się już kilku statków i sporej gotówki – zainwestować w produkcję.
2. Jako pierwszy statek wybierz drobnicowiec, później kup tankowiec.
3. Czasami, zamiast zrywać zawarty przypadkiem kontrakt i bulić za to niewyobrażalne kary, taniej jest kupić statek zdolny do przewozu pechowego towaru.
4. Staraj się być w jak najwyższym stopniu samowystarczalny i jak najrzadziej korzystaj z cudzych usług. W zasadzie, tylko taki sposób prowadzenia interesów opłaca się.
5. Twórz łańcuchy produkcyjne. Są kosztowne, ale przynoszą duże zyski.



Oprawa

jest, jak na handlówkę, całkiem przyzwoita. Fajny, choć na dłuższą metę męczący, motyw muzyczny, brzdąkający w czasie gry i statyczna grafika co prawda nie zachwycają, ale do grania zupełnie wystarczą. Zaskakuje duża liczba obrazków – oryginalną ilustrację graficzną ma każda z 17 fabryk i każdy z 19 statków!



Dynatech – to klasyczna gra handlowa, bez żadnych udziwnień i „nowatorskich pomysłów" i to chyba decyduje o jej atrakcyjności. Polecam ją wszystkim miłośnikom handlowania fikcyjnym towarem za fikcyjne pieniądze, zarówno tym zaawansowanym, jak i początkującym. Zbijajcie kasę i bawcie się dobrze!

Jakub T. Janicki



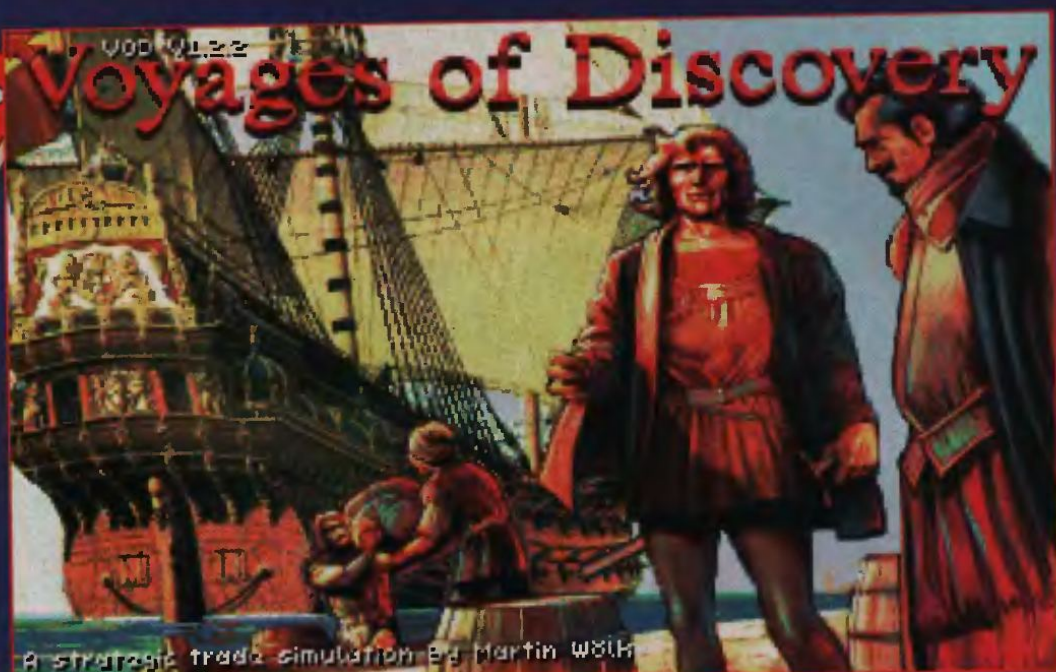
DYNATECH

Eleven Software 1994
Handlowa
Amiga

Grafika	75%
Dźwięk	70%
Grywalność	75%
Pomysł	80%
Ogółem	75%



Nawet Ty, Dobry Człowieku, zostaniesz admirałem Małej Floty Waniennej. Jeśli zdecydujesz się na doustną porcję cyjanowodoru i śmiertelną dawkę klopsów z jagodami, może będziesz nawet tak dzielnym Żeglarzem, jak ja. Ucz się, przypatruj – podziwiaj mistrza, nie szczędząc wazeliny, mydła i innych środków poślizgogennych, a zaprawdę powiadam – daleko zajdziesz.



MORSKIE OPOWIEŚCI

KAPITANIE! W ZWIĄZKU Z ZAMKNIĘCIEM PROWIANTURY I SZYBKĄ DEPOPULACJĄ ZAŁOGI, W IMIENIU POZOSTAŁYCH PRZY ŻYCIU POSTULUJĘ NATYCHMIASTOWĄ ZMIANĘ KURSU NA PRZECIWBIEŻNY. ALTERNATYWĄ JEST LEWATYWA, KTÓRĄ PROPONUJEMY CAŁEMU GRONU OFICERSKIEMU.

Hiv Away!

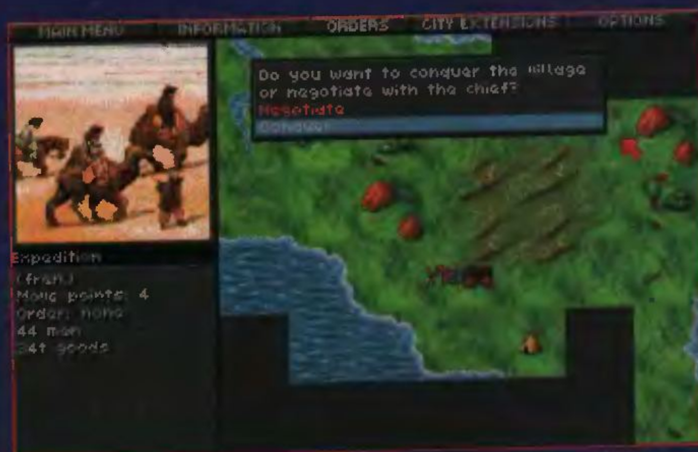
Jakkolwiek byś trafił, zaczynasz z jedną nędzną karawelą po dziadku i sakiewką złota, pozwalającą na wyposażenie okrętu. Przede wszystkim udaj się do portowego pubu, gdzie będziesz mógł się zająć rekrutacją załogi.

Gdybym chciał być „w prawie", powiedziałbym – pamiętaj, że im więcej ludzi najmiesz, tym więcej prowiantu będzie obciążało Twój statek. Ponieważ jednak teoria i praktyka różnią się od siebie diametralnie, nie zważaj, Dobry Człowieku, na ograniczenia tonazowe i objętościowe jednostek pływających. Wyposaż swój pierwszy statek w następujący sposób: 100 ludzi, 10 ton wody, 10 ton żywności, a resztę wypełnij paciorkami dla krajowców. Ponieważ taka ilość prowiantu nie wystarczy dla Twoich ludzi, pozostaje Ci tylko modlić się i szukać najbliższego lądu, do którego będziesz mógł dopłynąć zanim Twój żywy towar szcześnie w tłoku i duchocie.

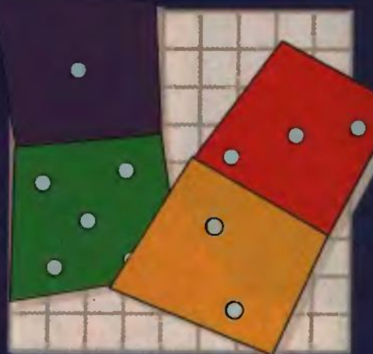
Spisz się na medal, a zostaniesz sowicie wynagrodzony – w końcu wielcy ludzie zawsze posługiwali się niekonwencjonalnymi metodami. Kiedy już dopłyniesz do nieznanego brzegu, wyślij w głąb lądu wyprawę (Form Expedition) złożoną z 94 ludzi (6 musi zostać na pokładzie, aby popłynąć po nową partię proletariatu) i wszystkich tych świecidełek, które podczas rejsu wypełniały beczki z kiszoną kapustą i pudła po radiach tranzystorowych.

Dobra nasza, jeśli ekspedycja odnajdzie w zapadłej głuszy jakąś śmierdzącą indiańską wiochę. Pozostaje wdać się z tambylcami w nieuczciwe negocjacje, omamić paciorami i wysępić zgodę na osiedlenie. Jeśli jednak wyspa pozbawiona jest wszelkich form życia, choćby pozornie przypominających rasę humanoidalną, musisz ponownie zaokrętować niedoszłych kolonizatorów i poszukać bardziej „cywilizowanego" miejsca. Pamiętaj jednak, że masz mało żarcia i że im bliżej Twojej stolicy znajdziesz nadającą się do zamieszkania wyspę, tym krócej









będzie trwał transport czynnika ludzkiego i urobku (czyli mamony).

Załóżmy jednak, że urodziłeś się pod tą samą szczęśliwą gwiazdą co ja, znalazłeś osadę i wprowadziłeś się do niej. Co dalej? Twój statek powinien być już dawno w drodze powrotnej po kolejny transport stu ludków. Tym razem zabierz też trochę pieniędzy (transferu gotowizny dokonasz u portowego bankiera – pod warunkiem, że Twój statek będzie stał przy nabrzeżu), które pozwolą Ci na zbudowanie pierwszej plantacji cukru, a w jakiś czas później – kopalni (City Expansions – Plantation & Mine). Te pierwsze staraj się stawiać na równinach w pobliżu rzek, zaś minerałów szukaj na terenach pagórczastych.

Pozostaje Ci już tylko proste zaludnianie nowego „miasta", gdyż w stolicy zawsze znajdziesz tłum niedoszłych emigrantów, żądnych wrażeń za oceanem. Pomyśl też o przywiezieniu małego oddziału zbrojnych – kto wie, może po okolicy kręci się już banda rzezimieszków konkurencji?

Wypracuj sobie system spedycji. Z miasta wysyłaj w kierunku wybrzeża wozy z wszelkim dobrem wydartym gościnnej ziemi synów Manitou i Technoqulty, zaś ze statków niech maszerują oddziały dzielnych chłopców i wory złotych, brzęczących monet, uzyskanych ze spieniężonego w stolicy cukru, bawełny i czego tam jeszcze...

W pierwszej fazie gry nie poświęcaj swojego budżetu na zbyteczne uzbrojenie. Historia dobrze zna przypadki „przezbrojenia" państwa. Bo tak po prawdzie, po co bronić czegoś, czego nie ma? Jeśli dostrzeżesz na horyzoncie obcą banderę, chwytaj w garść galoty, stawiaj kotwicę, rzucaj żagle – jednym słowem rób wszystko, żeby zniknąć z pola widzenia przeciwnika. Ryzyko utraty najcenniejszej w grze rzeczy – jaką stanowi statek – jest zbyt duże, abyś mógł sobie na nie pozwolić w początkowym stadium rozgrywki.

Fundusze przeznaczaj przede wszystkim na rozbudowę infrastruktury swojej kolonii. Jak już pisałem, zainwestuj w plantacje (cukru, bawełny i tytoniu), kopalnie (złota, srebra i rudy) oraz większy skład (Warehouse). Później przyjdzie czas na inne, nie mniej pomocne, ale kosztowne zabudowania.

W tej ewolucji pomoże Ci na pewno pożyczka, którą możesz zaciągnąć u grubego, ociekającego tłuszczem lichwiarza. Dodatkowy zastrzyk pieniędzy z tego źródła pomoże Ci tylko wtedy, jeśli właściwie wykorzystasz szansę. Oprocentowanie jest straszliwe, więc pożyczaj raczej duże sumy na szybką inwestycję (kilka–kilkanaście tur) i zwracaj w jak największych kawałkach.

Przy podejmowaniu ryzyka pożyczki musisz pamiętać, by w portowej kasie zostawić trochę pieniędzy na bieżące spłaty odsetek. Co turę będzie odliczana kwota należna bankierowi – w wypadku jej braku, do Twoich drzwi zastukają żołnierze. To koniec.

Kiedy już jako tako wyposażysz pierwszą enklawę białego człowieka na Nowej Ziemi, zacznij interesować się rozbudową na większą skalę swojej floty. Już wcześniej zapewne dokupiłeś jeden pomocniczy statek, jednak teraz powinieneś zająć się modernizacją całego „taboru". Skontaktuj się z przedstawicielem myśli technicznej (Historian) w swoim macierzystym mieście. Wynagrodź go sowicie (powyżej 2500 gp), a z pewnością otrzymasz wkrótce jakiś nowy prototyp łodzi lub zabójczej broni.

Co się tyczy walki, to nie można przesadzać zarówno z prowokowaniem drobnych utarczek, jak i większych konfliktów. Jeśli Twoje ataki na statki i kolonie przeciwników będą następować ze zbyt dużą częstotliwością, możesz spodziewać się niezadowolenia Kościoła, który obłoży Cię ekskomuniką. Pociąga to za sobą zdecydowany spadek morale żołnierzy i waleczności okrętów, zgagę i porażenie rdzenia kręgowego. Z tej samej przyczyny staraj się raczej negocjować z mieszkańcami zajmowanych ziem, unikając palenia ich wiosek i wyrzynania w pień. Niełaska duchownych na szczęście mija, gdy znów zrobisz się grzeczny. Jej przeciwieństwem jest błogosławieństwo, a jego przydatny efekt stanowi cudowny wzrost ambicji szarych ludzi, którymi dowodzisz.

Ponieważ, jak powszechnie wiadomo, najskuteczniejszą metodą na szybkie korzyści materialne jest złupienie wroga, wystaraj się o List Kaperski (zezwolenie na piractwo), który upoważnia do wzbogacania się kosztem przeciwnika, bez sankcji grożących ze strony wkurzonych liderów chrześcijaństwa.

Na bazie dużej floty możesz zbudować potężne państwo, oparte na zasadzie głównego miasta i państw–miast satelickich. Niestety, gra nie umożliwia „zaprogramowania" statków na stałe trasy (załadunek, w drogę, wyładunek, powrót), co powoduje, że w ciągu jednej tury będziesz musiał obsłużyć kilkanaście jednostek wodnych i tyleż samo naziemnych. Fatalna sprawa, której niestety nie można zaradzić.

Zasady gry są w miarę proste i przystępnie wyjaśnione w instrukcji. Podano skrzętne zestawienie rodzajów okrętów, wraz z danymi dotyczącymi ich nośności i rozwijanego pędu. Można w niej znaleźć również charakterystyki typów terenów, jednostek lądowych i wnikliwe omówienie nieskomplikowanego interfejsu użytkownika.

Firma Mirage zapowiada polską wersję gry na jesień bieżącego roku. Biorąc pod uwagę zapewnienia firmy, że cena detaliczna „Odkrywczych Podróży" nie przekroczy pół miliona złotych, myślę, że będzie to dość atrakcyjna oferta na polskim rynku.

Proste i przyjemne. Polecam.

McSon

VOYAGES OF DISCOVERY
Black Legend/ Software 2000 1995
Strategiczna
Amiga, PC, PC CD-ROM

Grafika	70%
Dźwięk	70%
Grywalność	95%
Pomysł	80%
Ogółem	80%





DOKOPCIE IM, CHŁOPAKI

KIEDY OBSERWUJEMY MIZERIĘ POLSKIEJ LIGI I JESZCZE WIĘKSZĄ MIZERIĘ POLSKIEJ REPREZENTACJI (ZRESZTĄ, CO SIĘ DZIWIĆ – TEN LAMER APOSTEL ROZŁOŻYŁBY NAWET KADRĘ BRAZYLII, GDYBY MU DANO TAKĄ SZANSĘ), MIŁO STWORZYĆ SOBIE ŚWIAT ALTERNATYWNY, W KTÓRYM POLSKIE KLUBY SĄ COOL, A RESZTA EUROPY – SUCKS.

Na Zachodzie pojawiło się sporo menedżerów piłkarskich, ale dla polskiego gracza nie mogą one być tak samo satysfakcjonujące, jak program nawiązujący do rodzimych realiów. Przedstawiający istniejące faktycznie kluby piłkarskie i pokazujący autentyczne składy drużyn. Miło przecież kupować sobie z listy transferowej Leszka Pisza, Jacka Dembińskiego czy Grzegorza Mielcarskiego, operować złotówkami, a nie dolarami czy funtami.

Karierę szefa klubu piłkarskiego zaczynamy od III ligi (przy wyborze trzeciego stopnia trudności) dysponując dość słabiutkimi zawodnikami. Widać to zwłaszcza bardzo wyraźnie, kiedy wybierzemy słabszy zespół, np. Petrochemię Płock. Do dyspozycji jest też drużyna rezerw, ale to raczej dość dziwny pomysł, gdyż zawodnicy są mierni do granic możliwości i należy ich wykorzystać tylko jako potencjalną rezerwę gotówki w ciężkich czasach.

Zadaniem gracza jako menedżera jest oczywiście osiągnięcie sukcesu finansowego. A ten przyjdzie tylko wtedy, kiedy team w szybkim tempie będzie awansować do coraz wyższej ligi, a następnie zacznie grać w europejskich Pucharach (zwłaszcza doskonale płatna jest Liga Mistrzów).

Zespół

Na początku rozgrywek należy dokonać koniecznych zakupów, wybierając dostępnych zawodników z listy transferowej. Ponieważ zaczynamy z niewielkim zapasem gotówki i mamy równie małe możliwości pozyskania sponsorów, trzeba zaciągnąć pożyczkę w banku (najlepiej długoterminową, gdyż spłacenie krótkoter-

VADEMECUM DOSKONAŁEGO MENEDŻERA

1. Na początku rozgrywek zaciągnij kredyt w banku i kup za uzyskaną sumę kilku graczy z II ligi. Z takim wzmocnieniem powinieneś sobie spokojnie radzić w spotkaniach z rywalami z III ligi.
2. Nie przebieraj w reklamach. Bierz wszystko, jak leci. Czas na kaprysy przyjdzie dopiero wtedy, gdy będziesz miał więcej chętnych niż miejsca na stadionie.
3. Nie przejmuj się skwaszonymi minami zawodników, kiedy wyznaczysz za małe pensje i premie. W zasadzie wystarczy płacić tylko za zwycięstwa. Pamiętaj – remis jest jak klęska i nie powinieneś za niego premiować zawodników!
4. Uważaj, aby zbyt szybko nie władować się w wydatki związane z rozbudową stadionu.
5. Pamiętaj, że pod koniec drugiego roku trzeba będzie przedłużyć kontrakty z zawodnikami, a to kosztuje olbrzymie pieniądze. Moim sposobem na uniknięcie tych wydatków była wyprzedaż pod koniec sezonu całej drużyny i kupno nowych graczy.
6. Jeżeli któryś z zawodników nabawił się długotrwałej kontuzji, to po prostu wystaw go na listę transferową. Po co trzymać w zespole inwalidę?
7. Zaobserwuj, co się dzieje z graczami, kiedy team awansuje do wyższej ligi i wyciągnij wnioski (finansowe!). Jest to sposób, aby już do końca gry nie mieć kłopotów z pieniędzmi.
8. Nie przejmuj się zespołem rezerw. Zostaw tam jedenastu graczy, a resztę sprzedaj.
9. Pamiętaj o ustawieniu wszelkich opcji finansowych (pensje, transmisje, dojazdy, hotele), bo choć program na początku wybiera konfigurację niemal optymalną, to warto wszystko na bieżąco kontrolować.



minowej pożyczki w III lidze jest w zasadzie niemożliwe). Niestety, najlepsi zawodnicy drugoligowi nie zgodzą się na grę w III lidze (nie mówiąc już o pierwszoligowcach), ale możemy kupić zawodników, których cena transferu oscyluje w granicach 100 tys. złotych.

Zauważyłem, że jednym z podstawowych atutów może stać się dobry bramkarz. I w tym wypadku naprawdę nie wolno oszczędzać. Różnice w skuteczności obrony pomiędzy golkiperem słabym a dobrym widać bardzo wyraźnie, kiedy włączymy opcje podglądu meczu.

Kiedy już skompletujemy zespół, który będzie w stanie zawalczyć o awans, warto pomyśleć, w jakim zestawieniu zagramy. Najbardziej optymalne wydają mi się układy 4–3–3 i 4–4–2, ale grałem też w ustawieniu 6–3–1 i w walce z drużynami silniejszymi jest to pewna metoda (w ten sposób jeszcze jako drugoligowiec wywalczyłem Puchar Polski).

Kochane pieniążki

Pieniądze, jak mawiają ludzie bogaci, szczęścia nie dają. Ale ponieważ bogatym wierzyć nie należy, więc krzyknijmy: Pecunia non olet (Petunia nie omlet? – Alx) i zarabiajmy! W roli menedżera klubu piłkarskiego możemy dorobić się majątku na kilka różnych sposobów.

Przede wszystkim, zarabiasz kasę wystawiając zawodników na listę transferową, poza tym – sprzedając reklamy na stadionie (liczba miejsc ograniczona!), próbując namówić telewizję na transmisje spotkań z udziałem naszej drużyny (w III lidze niemożliwe), sprzedając widzom bilety na mecze – ilość publiczności zależy zawsze od miejsca teamu w lidze oraz stopnia rozbudowy stadionu. Sposobem na szybki dopływ gotówki jest również zaciągnięcie kredytu bankowego, ale kredyty mają tę nieprzyjemną cechę, że trzeba je spłacać i to wraz z odsetkami.

O wiele łatwiej jednak wydać forsę niż ją zarobić. Zaczynamy przecież jako zupełnie mały misio i, aby stać się biznesmenem całą gębą, musimy ostro zabrać się do roboty. Pieniądze wydawać będziemy przede wszystkim na transfery, pensje i premie dla zawodników, dojazdy na mecze, treningi na boisku przeciwnika, będziemy płacić koszty zakwaterowania zespołu i oczywiście, prędzej czy później, przyjdzie nam zająć się rozbudową stadionu. Zbudować trzeba tablicę świetlną, założyć oświetlenie oraz zwiększyć liczbę miejsc siedzących i stojących. A wszystko to, niestety, nie jest wcale tanie.



Mecz

O ustawieniu drużyny już wspominałem. Trzeba jeszcze tylko wyznaczyć zawodnikom zadania. Czy mają koncentrować się na obronie, czy ataku? A może prowadzić grę w środku pola? Niestety, program ma pewnego buga i jesteśmy w stanie wszystkie trzy parametry ustawić na maksimum (należy w tym celu klikać cierpliwie myszką przy końcówce suwaka). Psuje to trochę zabawę, gdyż mecze w związku z tym są zbyt łatwe.

W czasie spotkania musimy liczyć się z faktem, iż zawodnicy mogą doznać kontuzji, otrzymać żółte czy nawet czerwone kartki. Dlatego warto mieć rezerwowych. Inna sprawa, że pozostanie tajemnicą autora gry dlaczego wolno mieć w składzie tylko trzech rezerwowych (gdyby naprawdę wprowadzono takie przepisy, to trenerzy by się zachlastali).

Zady i walety



Kto chciałby dokładnie zapoznać się z wadami i zaletami programu powinien sięgnąć po poprzedni numer i przeczytać dwugłos Alexa oraz exTerminatora. Tutaj króciutko tylko zaznaczę, że w Managera Ligi Polskiej gra się miło, ale (niestety!) zbyt łatwo. Gdyby świat wyglądał tak różowo, jak w programie autorstwa kol. Cymermana, to Polska byłaby dawno mistrzem świata, a nasze zespoły klubowe nie miałyby sobie równych pod względem finansowym, poziomu umiejętności. Wypada też zwrócić uwagę na pewne ubóstwo opcji, tak w sprawach finansowo–gospodarczych, jak i samym przebiegu meczu. Wydaje się, że autorowi wyszłoby tylko na dobre, gdyby przejrzał zachodnie programy podobnego typu i trochę więcej ściągnął. Uczyć się od mistrzów – to w końcu żaden wstyd.



Jacek Piekara

PS Niniejszym informuję Czytelników, iż w efekcie wspaniałego zwycięstwa Polski 5:0 nad Słowacją wygrałem od Jacka Malkontenta Piekary dużą ilość piwa, bowiem wzmiankowany powątpiewał w sukces naszych piłkarzy, co było przyczyną zakładu. Jeśli chodzi o ocenę gry, to dalej twierdzę, że jest naprawdę niezła.

Wywiad z autorem gry publikujemy na str. 64

Alx

LIGA POLSKA MANAGER '95
Sportland/Marksoft 1995
Sportowa
PC

Grafika	60%
Dźwięk	60%
Grywalność	65%
Pomysł	90%
Ogółem	65%

Dystrybutor: MarkSoft, ul. Lipińska 2, 01-833 Warszawa, tel. 663-93-90, Cena: 39 zł



Tak było naprawdę. Trybuny warszawskiego stadionu podczas meczu Legia – Raków (3:0)

Walki na wodzie trwają od czasów, kiedy człowiek pierwotny trzymając się jedną ręką kurczowo pnia, walnął w łeb drugiego maczugą. Z czasem ta najprostsza technika udoskonaliła się i teraz zamiast walić kogoś maczugą, wystarczy nacisnąć guzik. Pomijając metody chodzi ciągle o to samo: załatwić przeciwnika zanim on to zrobi.

Dzięki Mindscape teraz i Ty będziesz miał możliwość wzięcia udziału w podobnej zabawie. Dostałeś w swoje ręce najnowocześniejszy krążownik świata: USS Ticonderoga.

Okręty tej klasy zostały stworzone w celu ochrony lotniskowców przed samolotami, statkami i okrętami podwodnymi oraz wystrzelanymi przez nie rakietami. Szybko okazało się, że dzięki swym możliwościom i dodaniu broni mogącej sięgać celów lądowych są one uniwersalne i mogą brać udział w niemal wszystkich typach misji.

Gra od samego początku zadziwiła mnie. Występują w niej elementy zarówno symulacyjne, jak i strategiczne, oraz... przemyślnie skomponowana fabuła. To ostatnie najbardziej mnie poruszyło. Powodzenie i sposób prowadzenia akcji w dużym stopniu zależy od rozmów z Twoimi dowódcami, podwładnymi i wrogiem.

TEATRY DZIAŁAŃ

W grze możesz wziąć udział w trzech wielkich kampaniach (przewidziane jest wydanie następnych). Oto one:

Północny Atlantyk

Nacjonalistyczny rząd Rosji i jego lider Żyrinowski chcą odbudować potęgę Wszechrusi. Ponownie rozpoczęły się zbrojenia. Po miesiącach napięcia, podczas których poszczególne republiki zostały ponownie włączone w obszar Rosji, oczy Kremla zwróciły się ku wschodniej Europie. W klimacie nieufności i strachu oczekiwano na nieuchronny konflikt.

Zatoka Perska

Po upadku Iraku, Iran stał się regionalnym supermocarstwem, inwestując duże sumy w sprzęt wojskowy pochodzenia radzieckiego. Z bombowcami i statkami przenoszącymi pociski rakietowe Iran zaczął rościć sobie coraz większe prawa do całego obszaru Zatoki Perskiej, zagrażając Arabii Saudyjskiej. Zadaniem U.S. Navy jest usunięcie napięcia w tym rejonie.

Korea

Północna Korea ujawniła swój arsenał nuklearny. Wydany przez ONZ nakaz zniszczenia go spowodował tylko zwiększoną aktywność jednostek bojowych w strefie przygranicznej. To zaś stało się przyczyną wielkiego przegrupowania wojsk Stanów Zjednoczonych. Amerykańskie jednostki zostały rozmieszczone wzdłuż



granicy. Na terenie Południowej Korei i Japonii ustawiono wyrzutnie pocisków „Patriot" w celu obrony przed atakami rakietowymi. Ponadto kilka krążowników klasy Ticonderoga zostało uzbrojonych w pociski LEAP, służące do zwalczania pocisków balistycznych mogących przenosić ładunki jądrowe.

Krążownik

Na Twoim statku znajduje się cały szereg pomieszczeń, jednak większość z nich jest całkowicie bezużyteczna z punktu widzenia gracza. Najczęściej będziesz przebywał w CIC (Command Information Center) i Map Room.

CIC

jest zbudowany na bazie systemu zarządzania bitwą – AEGIS, który swą nazwę zawdzięcza mitologicznej tarczy Zeusa. Bazując na informacjach otrzymywanych z wszystkich czujników statku, helikopterów i innych towarzyszących statków ma on za zadanie stworzenie tarczy oraz narzędzia ataku dla Twojego krążownika. System ten umożliwia automatyczną reakcję na atak przeciwnika.

W CIC spędzisz najwięcej czasu. Tutaj będziesz mógł zaplanować całą akcję, wyznaczyć cele i spowodować ich zniszczenie. Ponadto znajduje się tu pierwszy oficer, któremu możesz wydawać rozkazy (najpierw decydujesz, których podległych Ci jednostek mają one dotyczyć). W niektórych misjach wydane mu na samym początku rozkazy pozwalają Ci rozsiąść się wygodnie w fotelu i obserwować z oddali przebieg akcji! Nie musisz nic więcej robić!

Oto rozkazy, które możesz wydać swojemu pierwszemu:

Disengage – odstąp od ataku;

Retreat – uciekaj;

Engage – przystąp do ataku;

Speed – zmień prędkość lub zatrzymaj się;

Heading – podążaj w wybranym kierunku;

Sensors – włącz czujniki (radar i sonar);

Weapons Release Status – rozkazy dotyczące sposobu ataku.

„BĘDZIE PAN, KAPITANIE, DOWODZIŁ JEDNYM Z NAJPOTĘŻNIEJSZYCH KRĄŻOWNIKÓW, JAKIE KIEDYKOLWIEK ISTNIAŁY. JEGO SIŁA OGNIA JEST TAK WIELKA, ŻE MOŻE ON ZAGROZIĆ

USS TICO

Rozkazy dotyczące sposobu ataku wymagają nieco szerszego omówienia. Istnieje pięć typów komunikatów o wykrytych jednostkach (kontaktach). Każdy kontakt można potraktować na 10 sposobów.

Rodzaje kontaktów:

Detect friend – przyjacielska jednostka;

Weapons fired – wykryto, że kontakt wystrzelił pocisk w Twoim kierunku;

Unidentified – niezidentyfikowany obiekt;

US ships hit – wykryto trafienie amerykańskiego statku;



Dystrybutor: CD Projekt.
Cena: 98 zł.

NDEROGA

WSZYSTKIM PŁYWAJĄCYM, LATAJĄCYM, JEŻDŻĄCYM I INNYM JEDNOSTKOM. CZY ZDAJE SOBIE PAN SPRAWĘ Z ODPOWIEDZIALNOŚCI, JAKA NA PANU SPOCZYWA?"

Known hostiles – zidentyfikowano wrogi kontakt.

Możliwości reakcji:

Use full force – zaatakuj bronią odpowiednią do kontaktu i po jego trafieniu powtórz atak; poderwij samoloty i nakaż im również zaatakować cel;

Blow them away – jak wyżej, ale bez ataku lotniczego;

Kill them – wystrzel taką ilość odpowiednich środków bojowych, żeby zniszczyć cel (nie ponawiaj ataku);

Disable them – wystrzel taką ilość odpowiednich środków bojowych, żeby unieszkodliwić cel (zniszczyć go w 50%);

Single round – wystrzel raz, używając wybranego wcześniej rodzaju amunicji;

Continue as before – wykonuj wcześniejsze rozkazy;



Hold your fire – nie otwieraj ognia w przypadku innym niż obrona przed nadlatującymi pociskami;

Retreat from them – uciekaj od rozpoznanego wroga;

Stand fast – nie strzelaj pod



żadnyn pozorem;

Fire if fired on – zaatakuj, gdy sam zostaniesz zaatakowany.

Kolejnym pomieszczeniem, w którym możesz coś załatwić, jest pokój nawigacyjny (Map room). Znajdują się tu w miarę dokładne (w stosunku do potrzeb) mapy. Na ekranach kontrolnych widzisz tylko zarysy poszczególnych lądów. Dzięki mapie możesz się zorientować, jaki zarys odpowiada jakiemu miejscu.

Inne pomieszczenia, jak np. sterówka, kajuta czy pomieszczenie łączności, istnieją tylko w celu upiększenia gry i wystarczy, że obejrzysz je sobie jeden raz. No, może będziesz zmuszony odwiedzać pokój łącznościowca podczas prowadzenia rozmów radiowych, ale w razie potrzeby i tak jesteś tam przenoszony automatycznie.

WALKA

W grze występują trzy główne kampanie, po 9 misji każda. Opisanie taktyki prowadzenia walki dla każdej z misji przekracza ramy tego opisu. Tutaj krótko przedstawię Ci tylko ogólny schemat postępowania.

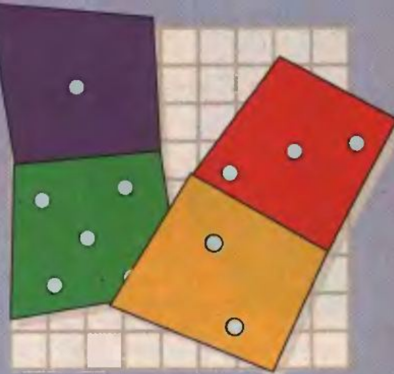
Przed każdą misją zostaniesz dokładnie poinstruowany, jakie są jej cele. Dowiesz się, dokąd masz popłynąć i co powinieneś tam zrobić. W celu dokładnej lokalizacji miejsca przeznaczenia posłuż się mapą.

Następnie włącz (klawisz 1) ekran kontrolny wyświetlania pozycji wszystkich kontaktów (w tym również własnych). Zaznacz trasę, jaką ma się poruszać Twój krążownik (oraz podległe Ci jednostki). Robi się to w bardzo prosty sposób. Kliknij myszką na symbol oznaczający daną jednostkę. Jeżeli jest to podległy Ci obiekt, zostanie wyświetlona jego nazwa. Trzymając ciągle wciśnięty klawisz myszki przesuń kursor w miejsce, do którego chcesz dotrzeć. Pojawi się tam kółeczko. Kiedy ponownie klikniesz myszką na kółeczku, zostaną wyświetlone dane o tym, z jaką



prędkością i – w przypadku samolotów – na jakiej wysokości będzie tam podążał wybrany obiekt. Możesz oczywiście te wartości zmieniać.

Kiedy już dokładnie określisz, dokąd mają się udać Twoje jednostki, włącz (klawisz 2) ekran kontrolny czujników (radarów: powietrznego i ziemnego, oraz aktywnego sonaru). Zaznacz statek lub samolot, którego czujniki chcesz włączyć. Teraz możesz przełączyć właściwe dźwignie. Trzy klawisze poniżej dźwigni umożliwiają przełączenie zakresów działania czujników. Tak przygotowany czekaj na odszukanie celów. Symbole czerwone to wrogowie, natomiast inne kolory oznaczają nieznane lub własne jednostki.

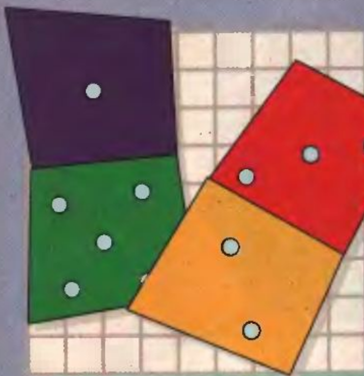


W niektórych typach misji bardzo pomocne jest szybkie zlokalizowanie celu. Należy wtedy skorzystać z pomocy helikopterów. Po ich starcie określ, w które miejsce mają polecieć i gdzie rozpocząć poszukiwania. W ramach systemu AEGIS wszystkie uzyskane przez nie informacje są natychmiast analizowane przez Twój komputer.



Gdy już dokładnie określiłeś dokąd masz się udać i wybrałeś cel, pozostaje Ci tylko zaatakowanie go. W zależności od rodzaju obiektu (statek, samolot, okręt podwodny, itd.) musisz właściwie wybrać ekran kontrolny przeprowadzania ataku, np. przy atakowaniu statków będzie to ekran kontrolny ataku celów powierzchniowych (klawisz 4). Niezależnie od tego, jaki obiekt będziesz atakował, postępujesz zawsze w ten sam sposób. Za-





znaczasz statek, który będzie przeprowadzał atak, oraz cel, który zamierzasz zniszczyć. Następnie wybierasz rodzaj broni, za pomocą której chcesz tego dokonać. Musisz sprawdzić, czy obiekt znajduje się w zasięgu Twojej broni. Jeżeli nie, to albo ją zmień, albo zbliż się.

Ważne jest właściwe wyważenie ilości amunicji, którą chcesz zaatakować przeciwnika. USS Ticonderoga nie jest grą, w której odniesiesz sukces wystrzeliwując setkę rakiet w kierunku jednej nędznej łajby. Musisz rozważnie dysponować dostępnym arsenałem. Zmusza Cię do tego fakt, że często posiadany zapas amunicji musi Ci wystarczyć na kilka kolejnych misji. Czasami o klęsce może zadecydować jedna zmarnowana rakieta.

Wielki wpływ na przebieg akcji ma pogoda. Jest ona określona w stopniach od 0 (wspaniała) do 10 (paskudna). Warunki pogodowe można odczytać z paska, zmieniającego kolor od niebieskiego po czerwony. Znajduje się on w prawym dolnym brzegu ekranów kontroli ataków. Pogoda wpływa zarówno na zdolność wykrywania celów, jak i celność pocisków. Prawdopodobieństwo trafienia spada powyżej 4 stopnia i zmniejsza się o 1/3 przy 10 stopniu. Dlatego lepiej czasami poczekać aż się rozjaśni, niż bezsensownie tracić broń.



OCENA

USS Ticonderoga jest smacznym kąskiem dla miłośników batalii morskich. Na współczesnych statkach wojennych walka rozgrywa się głównie na ekranach monitorów. Stworzenie gry, która odwzorowywałaby to i jednocześnie stanowiła doskonałą zabawę jest trudne. Autorom programu udało się to dzięki posłużeniu się prostym trickiem. Polega on na tym, że widzisz efekt swoich działań. Wystrzelenie rakiety, trafienie celu powietrznego, morskiego czy naziemnego ukazywane jest w formie krótkiej animacji. Włączono ją jako element dodatkowy, który nie zakłóca przebiegu całości akcji. Ponadto doskonale ożywia grę wspomniana wcześniej możliwość prowadzenia dialogów, których efektem jest taki lub inny sposób rozegrania tej samej misji.





Grze towarzyszy doskonała grafika i muzyka, która jednak po kilku godzinach zaczyna strasznie denerwować. Efektom dźwiękowym nie można nic zarzucić.

USS TICONDEROGA

Intelligent Games/Mindscape 1995
Symulacyjna
PC

Grafika	95%
Dźwięk	90%
Grywalność	85%
Pomysł	85%
Ogółem	90%

Minusem Ticonderogi jest duża liczba pomieszczeń na statku, które do niczego się nie przydają. Przydałaby się zamiast nich możliwość rozmowy z poszczególnymi członkami załogi, ustalania kursu za pomocą koła sterowego ze sterówki, itp. Innym brakiem jest niemożność nawiązania kontaktu wzrokowego z napotkanymi obiektami. Niemniej dość duża grywalność powoduje, że nie zauważamy tych niedociągnięć.

Darek Bujalski

Wymagania sprzętowe: 486SX, 4MB RAM, SVGA, CD ROM (Double Speed), 20 MB wolnego miejsca na dysku twardym.









tete

TIPS & TRICKS

PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

Indeks

WIOSNA, PANIE SIERŻANCIE

Co prawda, kiedy przeczytacie ten wstępniak, będzie już pełnia lata, ale na razie mamy czerwiec i upały. Przylatują bociany, jaskółki i inne fruwaki, a do redakcji Gamblera przylatują listy w ilościach wręcz cudownie ogromnych. Co cieszy mnie i martwi zarazem, bo to ja muszę się przez te stosy korespondencji przebijać.

Piszecie trochę o konieczności utworzenia nowych klubów (Gildia RPG, Klub Symulatorów – tak jak proponowałem kilka numerów temu); dobrze, będziemy myśleć intensywnie, a w tym numerze robimy dobry początek (i dobre wrażenie). Kamil Szafara zaproponował wręcz, aby zmniejszyć liczbę pojedynczych tipów. Może to jest i jakiś pomysł, aby koncentrować się tylko na grach nowych, a dać sobie spokój z rozmaitymi starociami? I wykorzystać miejsce na nowe kluby? Zobaczymy.

Rekordzistą w tym numerze okazał się **Tomek Jurgielewicz** z Konina (zdobył 38,5 pkt.) i otrzymuje w nagrodę 200 zł.

Natomiast w nr. 6/95 postanowiłem zrobić Wam brzydki kawał i nie zamieściłem fałszywki (tak, tak, była to celowa, krecia robota). Niestety, nikt nie wpadł na genialny pomysł, że fałszywki może nie być, więc nagrodę wygrał nikt (przyślij adres, człowieku). Zdarza się. Life is brutal and full of zasadzkas, jak mawiano w starożytnym Związku zdRadzieckim.

Razem z ostatnimi listami otrzymaliśmy kilka wirusów, w tym niezwykle rzadkiego Forpiba (Bartek Stwora). Poza tym przyszły: Lamer Exterminator (w kilku listach), Saddam i Butonic. Jak już macie gdzieś, cholera, przesyłać wirusy, to do Marka Sella – nie do mnie.

don Pedro (z K.D.)

od pewnego czasu w stanie notorycznego wysychania. Przesyłanie soków chmielowych mile widziane i może procentować punktami do konkursu Supertete (żarti, ale nie do końca).

PS Łukasz, masz przestarzałe wiadomości. Gniezno nie jest stolicą Polski od dobrych kilkuset lat. Cholernie mi przykro, stary. Tomkowi Jurgielewiczowi dzięki za poprawkę do klasyfikacji z nr. 6/95. Na końcu Tetetki umieściliśmy poprawioną pełną klasyfikację po III rundach.

DEATH GATE (PC CD-ROM)

Znajdujesz się w budynku zbudowanym przez Sartan, a usytuowanym przed labiryntem. Stoisz przed Xarem. Porozmawiaj z nim. Uzyskasz od niego sporo informacji i dowiesz się o celu Twojej misji. Masz zdobyć wszystkie części amuletu, za pomocą którego rozdzielono świat. Każda jego część podążyła do tego, który symbolizowała. Pomiędzy światami można podróżować przebywając latającym statkiem Bramę Śmierci. Aby statek skierować do odpowiedniej krainy, należy jej symbol przenieść na tzw. kamień sterowy. Xar da Ci symbol Arianusa – świata powietrza oraz nauczy Cię dwóch czarów – przenoszenia runu na wskazany obiekt oraz czaru identyfikacji, dzięki któremu będziesz mógł uzyskać informacje na temat każdego magicznego przedmiotu. Zanim wejdziesz na pokład, weź jedną lampę wiszącą nad biurkiem, za którym siedzi lord. Pozwoli Ci ona rozjaśnić ciemności panujące na łajbie. Będąc na miejscu, rzuć czar przenoszenia runu na otrzymany symbol Arianusa i wskaż kamień sterowy jako miejsce docelowe. Następnie zaktywizuj tak przygotowany ster. Gdy statek przebędzie tytułową bramę i znajdzie się w świecie powietrza – to osiądzie na najbliższej, jednej z wielu unoszących się wysp. Nazywa się ona Drevlin i jest zamieszkana przez krasnali.

Wejdź do jaskini, przed którą wylądował Twój statek. Krasnal o imieniu Jarre rozpocznie z Tobą rozmowę. Dowiesz się z niej o panoszących się tu istotach, które – z racji wydzielania świetlnej powłoki wokół siebie – każą nazywać się bogami. Usłyszysz także o tajemniczej maszynie o nazwie Kicksey-Winsey. Czerpie ona energię elektryczną z piorunów, które zbierane są przez umieszczone na zewnątrz jaskini zingery. Bogowie po wprowadzeniu się na Drevlin bez przerwy przeprowadzają tam jakieś eksperymenty i nie pozwalają krasnalom zbliżać się do wyspy, mimo że dbanie o nią jest ich tradycyjnym obowiązkiem. Ostatnio bez pytania zabrali jednego zingera. Wchodząc głębiej, zostaniesz zagadnięty przez drugiego lokatora tego pomieszczenia. Gdy dowie się, czego szukasz, skieruje Cię do najstarszego żyjącego krasnala, Grawpla Rockdiggera. On jednak nie będzie chciał z Tobą rozmawiać, zanim przeciekający odcinek Kicksey-Winsey, za który odpowiada, nie zostanie naprawiony, a bogowie przepędzeni. Po dłuższej rozmowie powinien oddać Ci rurę, która służy mu za wzmacniacz słuchu. Z pudełka leżącego na ziemi podnieś drugi odcinek rury. Wróć teraz do rozgałęzienia dróg i wejdź środkowymi drzwiami. Prowadzą one do statku bogów.

Na pobliskiej ścianie wisi urządzenie alarmowe reagujące na temperaturę. Obok śpi pilnujący go krasnal. Rzuć na sensor alarmu zaklęcie ciepła. Dzwonek, który się wtedy rozlegnie, obudzi krasnala. Drugi skutek – trzymająca się z bólu za uszy błyszcząca figura podbiegnie do panelu alarmu, by spróbować go wyłączyć. Korzystając z tego, wbiegnij na nie pilnowany statek. Zejdź pod pokład. Ujrzysz wtedy grupkę ludzi zakutych w kajdany. Jeden z nich okaże się być księciem o imieniu Andrews. Rozmawiając z nim dowiesz się, że jest to statek elfów, z którymi ludzie są aktualnie w stanie wojny. On został złapany do niewoli wraz ze swoimi żołnierzami. Teraz służą na tym statku jako galernicy. Dowiesz się także, iż świecąca powłoka elfów jest wytwarzana sztucznie. Czarownik przebywający na statku zbudował figurki przedstawiające członków załogi. Następnie rzucił na nie odpowiedni czar, który spowodował, że zaczęły błyszczeć. To wytworzyło świecącą powłokę wokół elfów. Gdy spytasz Andrewsa, czy możesz jakoś mu pomóc, odpowie Ci, że gdybyś powiadomił króla, on na pewno znalazłby jakiś sposób. Następnie powie Ci, na której wyspie znajduje się jego królestwo. Wracając do jaskini wejdź jeszcze po schodach, z pokładu do kajuty czarownika, i weź stojący koło niego dzbanek wina.

Teraz skieruj kroki na swój statek i użyj koła sterowego. Wyjdź ze statku i podejdź do widocznego zamku. Przed bramą stoi warta. Podaj strażnikom pierścień, który otrzymałeś od księcia, a dopuszczą Cię do króla. Gdy opowiesz mu wszystko, odpowie Ci, że gdy statek przebywa na Drevlinie, on niewiele może zrobić. I poprosi, byś spowodował wzniesienie się okrętu z Andrewsem do przestrzeni kontrolowanej przez króla, a następnie – byś dał jakiś sygnał, to pozwoli jego siłom powietrznym przejąć statek. Po zakończonej rozmowie znów znajdziesz się przed bramą. Pójdź w lewo, wzdłuż muru. Znajdziesz się gdzieś na tyłach zamku. Spod jednego z krzaków podnieś nożyce ogrodnicze. Za ich pomocą podważ zasuwkę zamykającą okno od wewnątrz i wejdź przez nie do środka. Podczas tej operacji nauczysz się nowego czaru – create pocket reality. Ogólnie rzecz biorąc, pozwoli Ci on na wchodzenie do wszelkiego rodzaju malowideł. Z biblioteki weź jedyną książkę, jaka zdoła Cię zainteresować, a ze stołu świecznik. Następnie spójrz na wiszący na ścianie obraz. Użyj na nim nowo poznanego zaklęcia. Teraz pozostaje Ci tylko wejść przez portal, który stworzyłeś, do innej rzeczywistości. Znajdziesz się przed celą, w której siedzi elf. Rozmawiając z nim dowiesz się niewiele więcej ponad to, że jest czarownikiem. Podaruj mu dzbanek wina, to uczyni go bardziej rozmownym. Rezultat Twojej dalszej konwersacji z nim będzie następujący. Poznasz dwa nowe czary – zasłonę ciemności i zamianę. Pierwszy z nich pozwoli Ci skutecznie przygasić każdy przedmiot, o ile posiadasz czarną szmatkę. Działanie drugiego poznasz na własnej skórze. Czarownik zbiegnie, a Ty zajmiesz jego miejsce na więziennej ławie. Na szczęście wydostaniesz się z obrazu dzięki interwencji nadwornego magika. Wsiądź teraz na swoją łajbę i wróć na Drevlin.

Przechodząc koło Jarrego zdejmij ze ściany białą koszulę i weź rurę służącą za hak. Stojąc koło Limbecka, zauważysz obok niego pojemnik z szybko schnącym atramentem. Wyjmij z niego korek i zafarbuj koszulę. Następnie, tak jak zrobiłeś to poprzednio, wejdź na statek elfów. Tym razem odwiedź pijanego czarownika. Na czarną już koszulę rzuć czar zasłony i tak przygotowaną kotarą zasłoń świecące figurki. Skutek tej czynności ujrzysz wychodząc na pokład. Elfy w panice będą uciekały na okręt. Zejdź teraz do więźniów. Książę powie Ci, byś ukrył się w ładowni. Lepiej go posłuchaj. Na miejscu otwórz leżące na podłodze pudełko. Znajdziesz w nim naładowany zinger. Statek będzie już znajdował się w powietrzu i elfy będą chciały jak najszybciej dostać się na swoją wyspę Skurvash, bojąc się królewskiej floty powietrznej. Podnieś zingera i zaktywizuj go. Ten, iskrząc dookoła, da sygnał do przejęcia statku. Następnie staniesz znowu przed królem Stephenem. Gdy wreszcie rozmowa przejdzie na temat wynagrodzenia, poproś go o informacje. Król, wiedząc czego poszukujesz, skieruje Cię do zamku organizacji złodziejskiej, powszechnie nazywanej bractwem. By się więcej dowiedzieć o tej budowli, przeczytaj książkę Tower of the Brotherhood, którą znalazłeś w bibliotece. Polecisz tam dla bezpieczeństwa zdobycznym statkiem. Wyląduje on przed miastem, w którym znajduje się Twój punkt docelowy. Na pierwszej uliczce spostrzeżesz chłopca bawiącego się lalką, która sama chodzi. Gdy zwrócisz na siebie uwagę, lalka wejdzie w boczną uliczkę. Chłopiec poprosi, byś poszedł po nią, gdyż sam się boi. Gdy wejdziesz w mroczny zaułek, spostrzeżesz lalkę leżącą na ziemi. Podnieś ją. W tej samej chwili otrzymasz parę ciosów zadanych łomem. Wreszcie spadnie na Ciebie siatka. Chłopiec okaże się zwykłym opryszkiem, więc rzuć na niego czar zamiany, a wymienicie się miejscami. Porozmawiaj teraz ze swoim więźniem. Ofiaruje Ci on pomoc w zamian za uwolnienie. Zdejmij z niego siatkę i podąż do jego kryjówki. Zdradzi Ci on sposób dostania się do wieży, lecz aby pomóc Ci w pokonaniu czekających tam pułapek musi dysponować jakąś gotówką. Weź łom leżący pod ścianą i udaj się na statek elfów do ładowni. Teraz będziesz mógł otworzyć skrzynię zamkniętą dużą kłódką. W środku znajdziesz worek klejnotów i fragment rury. Wróć teraz do miasta i wejdź do karczmy. Sprzedaj klejnoty barmanowi, co przykuje uwagę siedzącej w kącie postaci. Huge okaże się być członkiem gangu, szukającym nowych kandydatów do organizacji. Spodobałeś się mu. Jednak da Ci na próbę jeszcze jedno zadanie. Masz zabić miejskiego kupca. Jako dowodu żąda od Ciebie amuletu chroniącego od wszelakich wypadków. Wróć teraz do małego rzezimieszka i daj mu otrzymaną od barmana sakwę. Poczekaj na niego na miejscu. Gdy wróci, dostaniesz kartkę z szyfrem do skarbca bractwa i wytrych do każdego zamka wraz z instrukcjami obsługi. Następnie udaj się do domu kupca. Drzwi otwórz otrzymanym urządzeniem. Z kominka podnieś książkę z poezją. Wiersz, który się w niej znajduje, porównaj z napisami na tarczy zegara przytwierdzonego do kominka i w odpowiedniej kolejności przekręcaj wskazówkę. Gdy skończysz, w kominku otworzy się schowek z pamiętnikiem kupca. Przeczytaj go uważnie. Następnie, w znany już sobie sposób, wejdź do obrazu wiszącego nad kominkiem. Jest to portret właściciela domu. Powiedz mu, że jesteś wysłannikiem jego narzeczonej, która chce amuletu swojego ukochanego. By Cię sprawdzić, autor pamiętnika zada Ci parę pytań. Po udzieleniu prawidłowych odpowiedzi dostaniesz amulet. Idź z nim do Huge'a. Wprowadzi Cię on do wieży, gdzie masz czekać na ceremonię inicjacyjną. Podsuń stół do okna i otwórz je. Następnie wróć do poprzedniego pomieszczenia i otwórz wytrychem zamknięte drzwi. Za nimi stoi posąg noszący naszyjnik. Nie możesz go wziąć, bo jest chroniony przez zabójcze pole. Obejrzyj lalkę. Nauczysz się nowego czaru. Rzuć go na posąg. Ruszy on przed siebie i runie na podłogę. Teraz bezpiecznie możesz wziąć naszyjnik. Drzwi do skarbca otworzysz, korzystając z wiadomości podanej na kartce z szyfrem. Wkrocz do środka i połóż naszyjnik na piedestale. Ukażą Ci się skarby – podnieś dwie książki i kryształową kulę. Pierwsza jest o świecie Pryan, a druga o Kicksey-Winsey. Równocześnie w drzwiach pojawią się dwaj uzbrojeni strażnicy. Zdejmij amulet, a będziesz bezpieczny. Wyjdź z wieży. Żołnierze króla odwiozą Cię na Drevlin. Szczur uliczny weźmie od Ciebie wytrych, łom, naszyjnik i uda się wraz z żołdakami na wyspę ludzi. Ty udaj się do Limbecka. Wpierw weź ze stołu słoik z marmoladą i kromkę chleba. Nałóż na nią zbyt dużą porcję marmolady i podaj kanapkę zajętemu pisaniem krasnalowi. Ubrudzoną dżemem kartkę odrzuci. Na jej odwrocie znajdować się będzie plan tuneli wydrążonych przez Kicksey-Winsey. Daj teraz Limbeckowi świecznik. Odda Ci kawałek rury, która do tej pory służyła mu do podtrzymywania

świecy. Pójdź do Grawpla i za pomocą zgromadzonych rur napraw uszkodzenie. Przed odkręceniem zaworu zatkaj jeszcze pozostały otwór korkiem. Podaj starcowi mapę. Dostaniesz próbkę rudy z odwiertu, gdzie znajduje się szukany przez Ciebie kawałek amuletu z symbolem tego świata. Uruchom Kicksey-Winsey, wkładając do panelu otrzymaną rudę. Wydrąży ona tunel do żądanego pomieszczenia. Posągowi daj kryształową kulę. Otworzysz w ten sposób skrzynie zawierające zwłoki Sartan. Będziesz mógł też wziąć symbol tego świata. Wróć teraz za pomocą swego statku do Nexusa. Tak oto ukończyłeś pierwszą część swego zadania.

Do pozostałych części podam tylko pobieżny opis, który pomoże Ci, gdy utkniesz w jakimś miejscu. Run na książce znalezionej w wieży pozwoli Ci dostać się do Pryana, świata ognia. Po wyjściu ze statku zerwij różową roślinkę, a od małpowiewiórki weź łupinę orzecha. Statkiem możesz polecieć do miasta na drzewie. Księcia elfów uratujesz podając mu linę. Węglik z ogniska podniesiesz za pomocą muszli. Gdy linę przywiążesz do właściwej gałęzi, to z odpowiedniego miejsca możesz za jej pomocą bujnąć się do przepaści i z powrotem do ogrodu. Skruszona żółta roślinka nie tylko odstrasza owady, ale i powoduje wyplucie orzecha przez małpowiewiórkę po oderwaniu od niego łupiny. Do przepaści wejdziesz, wrzucając czarny krążek i teleportując się za pomocą białego. Podpalenie gniazda powoduje rozwścieczenie jego mieszkańców. Gdy kogoś bardzo nie lubisz, rzuć w niego słoikiem z marmoladą. Gdy jesteś w przepaści, nie zapomnij wziąć grzyba i magicznej strzały leżącej pod zwłokami. Księżniczki lubią niebieskie kwiaty z ogrodu i poezję z Twojej książki. Dźwięk fletu księżniczki osobliwie działa na gigantów. Gdy masz jakiś „gorący" towar - warto się go pozbyć, wrzucając ten przedmiot np. do dziupli. Zdobyty kryształ pozwoli Ci dostać się na Abbarach, świat kamienia. Wiadro i kamienie pozwolą uruchomić mechanizm zegara. Czytając książkę Baltazara poznasz dwa czary. Psa zwabisz do siebie kładąc na podłogę stek i rzucając na psa czar głodu. Butelka z odtrutką stoi na drugim miejscu od lewej.

Wychodząc z więzienia weź imadło. Za jego pomocą odzyskasz brakujący fragment Colossusa. W sekretnej jaskini warto spojrzeć oczami psa na wschodnią ścianę, ponieważ na niego nie działa iluzja. Dostępu do jaskini, w której siedzi krasnal Klejstusa, broni wąż. By go unieszkodliwić, należy zabrać książkę z bajkami martwej niani, a następnie przyprowadzić ją pod jaskinię. Teraz trzeba otworzyć książkę na bajce i dać do czytania niani. Naszyjnik księcia, któremu pomogłeś zbiec z więzienia, jest miniaturą amuletu, za pomocą którego rozdzielono świat, czyli zawiera symbole wszystkich krain dostępnych przez bramę śmierci. Gdy będziesz na Chelestrze, świecie wody - pamiętaj, że kałuża przed Twoim statkiem zawiera ciecz o właściwościach nulifikacyjnych. To znaczy, że po jej wypiciu Ty nie możesz rzucać czarów, lecz i na Ciebie nie działa żaden.

Osłonę wokół miasta zlikwidujesz, przenosząc wzór jednej z kości runowej otrzymanej od graczy z Abbaracha. Kamień ofiarny możesz przenieść na statek, chowając go w malowidle na dywanie. Wejścia do labiryntu na Nexusie bronią pnącza przywiązujące schowanego delikwenta do pnia, gdzie następnie oczekuje on usmażenia przez piorun. W ten sposób możesz naładować zinger. Poza tym roślinki te są podatne na czar zamrażania. Można wtedy bezpiecznie po nich chodzić. Warto je odmrozić pod swoim wrogiem. Ludzie-tygrysy przestraszą się, gdy zaktywizujesz zinger w przebraniu boga, którego czczą. Jego podobiznę znajdziesz na ścianie jaskini. Chaodina zabijesz magiczną strzałą. Łuk sporządź z kości znalezionej w jaskini i nici chirurgicznej. Gdy staniesz oko w oko z San-Draxem, zgnieć kamień dany Ci przez Zifnaba. Kresem Twojej wędrówki będzie Vortex - miejsce, gdzie dokonano rozdzielenia światów. Tu ośmielę się dać tylko trzy rady. Spróbuj skonstruować czar o wzorze odwrotnym do wzoru czaru samodestrukcji. Z dwóch nożyc można zbudować niezły sekator. Rysunek runów do zaklęcia tworzącego połączenia między światami znajdziesz w księdze zabranej z biurka lorda Xara.

Bryś

DISCWORLD - cz.1 (PC CD-ROM)

Weź mieszek z szafy, z dołu miotłę (w pomieszczeniu Closet) i za jej pomocą obudź kufer śpiący na szafie. Idź do arcymaga, który każe Ci przynieść z biblioteki książkę. W kufrze jest banan. Jeżeli dasz go bibliotekarzowi, dostaniesz książkę. Teraz idź z nią do arcymaga, a on wyjaśni, jakie musisz zebrać składniki, aby zbudować Detektor Smoczych Legowisk.

Teraz zejdź na dół, do komnaty, w której siedzą czarodzieje i podejdź do Windle Poons (stary facet w fotelu). Zamień mu kij (staff) na szczotkę. Wyjdź na dziedziniec Uniwersytetu i pogadaj z uczniem, który siedzi na ławce. Pokaże Ci, jak otworzyć bramę. Weź też koniecznie żabę.

W mieście znajdź Living Stable (południowy wschód) i zabierz kukurydzę z worka. Odwiedź sklep z zabawkami i zabierz żyłkę (string). Ze straganu weź pomidor i rzuć nim w zakutego w dyby poborcę podatków. Potem zabierz następny pomidor. Okaże się zepsuty, więc zabierz robaka. Teraz idź do alchemika, wrzuć mu kukurydzę do retorty. Kukurydza zacznie wybuchać i wygoni gnoma mieszkającego w kamerze. Kiedy spróbujesz złapać gnoma, uda mu się uciec do dziury przy rynnie. Teraz daj Rincewindowi do inwentarza robaka i żyłkę. Wypuść robaka przed dziurą, w której schował się gnom. Gnom spróbuje schwytać robaka i złapie się na żyłkę. Włącz go do ekwipunku.

Teraz skieruj się do pałacu. Aby przejść przez bramę, wystarczy porozmawiać ze strażnikami. Z łazienki zabierz lusterko (daj je Rincewindowi, a nie kufrowi). Teraz idź do Alei, stań na „skaczącej płycie", a ona wyrzuci Cię na dachy domów. Teraz musisz wspiąć się na wieżę i zawiesić lusterko na maszcie od flagi. Podrażnij smoka „zajączkami", a wtedy przyleci i zionie ogniem w lusterko. Schodząc, zrzuć z dachu drabinę. Złapie ją czekający na dole kufer. Następny etap - to rozmowa z ulicznikiem (urchin\starfish). Nauczysz się od niego, jak obrabiać ludzi (pickpocket). Odwiedź fryzjera, pogadaj z jego klientką o wałkach do włosów, a kiedy fryzjer schowa je do kieszeni - okradnij go (możliwe tylko wtedy, kiedy myśli o swojej ukochanej). Następnie skieruj się do psychoanalityka. Za drugim razem będziesz mógł wziąć siatkę na motyle. Teraz wróć na Uniwersytet, przejdź ścieżką na jego tyły i przystaw drabinę do okna. Musisz wspiąć się, a zobaczysz kuchnię. Złap naleśnik, podrzucany przez kucharza, w siatkę na motyle. Teraz możesz iść do kuchni i zabrać patelnię. Daj arcymagowi wszystkie (pięć) przedmioty (kij, gnom, wałki, patelnia, lusterko z oddechem smoka), a zbuduje on Detektor Smoczych Legowisk. Teraz znajdź miejsce, gdzie skrył się smok (lewy dolny róg mapy).

Wróć na Uniwersytet i porozmawiaj w bibliotece ze sleazy guyem o złotym bananie w jego uchu. Wymień skarb smoka (czyli całe złoto królestwa) za złotego banana. Banana daj bibliotekarzowi, który otworzy dla Ciebie L-Space. Brama ta umożliwia cofnięcie się w bliską przeszłość (ubiegła noc). Wejdź w L-Space, a zobaczysz złodzieja kradnącego księgę. Zaobserwuj, w jaki sposób wychodzi z biblioteki (porusza jedną z książek na półce, a ona otwiera tajne drzwiczki) i rusz za nim. Śledząc złodzieja, znajdziesz jego kryjówkę. Teraz idź do parku i włóż pijanemu Rincewindowi żabę do ust. Potem złap w siatkę motyla latającego wokół latarni. Idź na róg ulicy. W miejscu, w którym w dzień stoi mnich, jest latarnia. Wypuść tam motyla, a poza tym zabierz garnek sprzed sklepu trolla. Teraz wróć do teraźniejszości (czyli przejdź przez L-Space) i zabierz sprzed toalety suszącą się na sznurku szatę. Idź do tawerny Broken Drum i zamów coś do picia. Zabierz dzban z lady. Potem poproś o counterwise wine i zabierz szklankę. Znowu wróć do przeszłości. Idź do kryjówki złodziei, przekręć rynnę po lewej stronie, a kiedy zjawi się złodziej - przyłóż szklankę do prawej rynny. Dzięki temu będziesz mógł słyszeć całą rozmowę. Przebierz się w ciemną szatę, porozmawiaj z odźwiernym, a zostaniesz wpuszczony i będziesz mógł wziąć udział w ceremonii.

W teraźniejszości idź do Broken Drum i porozmawiaj z przestraszonym chłopakiem. Teraz odwiedź gospodę (inn) i zabierz prześcieradło z łóżka. Cofnij się do przeszłości i wejdź do gospody. Przebierz się za ducha, a kiedy przestraszony chłopak schowa się, otwórz jewelry box. Niestety, musisz znowu wrócić do teraźniejszości, znowu porozmawiać w Broken Drum z przestraszonym chłopakiem, po czym powtórzyć operację straszenia (w nocy). Teraz możesz już rozbić pudełko młotkiem i wydobyć z niego Przepustkę. Udaj się z nią do Bram Miasta i pokaż czuwającym strażnikom. Idź teraz do Końca Świata (góra ekranu), przyjrzyj się kokosom, potrząśnij palmą, a następnie wyłów kokos za pomocą siatki na motyle. W drodze powrotnej do miasta zatrzymaj się na przełęczy. Przerażony ptak zostawi na ścieżce jajo i piórko. Zabierz je. Idź do legowiska smoka i zabierz śrubokręt (zrób nim dziurę w kokosie), potem porozmawiaj znowu z ulicznikiem. Pokaże Ci sekretne powitanie, jeżeli udowodnisz, że jesteś mężczyzną. Następnie idź do psychoanalityka. Po pewnym czasie czekania w recepcji zostaniesz wpuszczony na górę. Od psychoanalityka dostaniesz obrazki, które pomogą Ci przejść przez bramy pałacu. W pałacu pogadaj z czekającymi ludźmi. Teraz możesz już wejść do Shades.

Cofnij się w przeszłość (przedtem zabierz z kuchni mąkę) i przeczytaj napis na drzwiach toalety. Teraz wejdź do Shades i znajdź dom publiczny (House of Negotiable Affection). Porozmawiaj z kobietami na balkonie (jest wśród nich Wielka Sally). Daj Sally jajko, mąkę i kokos. W teraźniejszości daj majtki ulicznikowi, a nauczy Cię sekretnego pozdrowienia. Dostaniesz też stanik. Idź do Shades i wykorzystaj sekretne pozdrowienie, aby przywitać się z masonem. Dostaniesz od niego złotą kielnię.

W hotelu śpi złodziej. Aby dostać się do jego pokoju, owiń stanikiem koniec drabiny i przerzuć ją na daszek. Kiedy spróbujesz zabrać złodziejowi klucz, ten przekręci się na drugi bok. Połaskocz go wtedy piórkiem. Zabierz złoty klucz, a wracając nie zapomnij o drabinie.

Teraz weź od ulicznego sprzedawcy ciastko i daj je dunnymanowi. Następnie idź do psychoanalityka i od czekającej w recepcji dziewczyny weź wiadomość dla fryzjera. Kiedy oddasz wiadomość fryzjerowi, będziesz mógł



użyć aparatu na dunnymanie i zabrać jego złoty ząb.

Wróć do przeszłości. Idź do karczmy Broken Drum i sprowokuj wybuch bójki. Aby doszło do awantury, musisz najpierw przyjrzeć się obrazkowi wiszącemu za plecami małego chłopca, a kiedy ten się obróci – odwróć dnem do góry jego szklankę. Pełniący przy drzwiach straż troll wpadnie do środka, a wtedy będziesz mógł spokojnie na zewnątrz przystawić drabinę i zabrać pałeczkę od bębna. Pałeczką uderz w gong w sali jadalnej Uniwersytetu (w teraźniejszości). Kiedy uczeń przybiegnie na obiad, zostawi na ławce torebkę słodyczy. Zabierz ją ze sobą i idź do sprzedawcy ryb. Owiń ośmiornicę żyłką i włącz ją do ekwipunku. Teraz wybierz się poza miasto, do Dark Woods. Wejdź do domu i napełnij dzbanek (zabrany sprzed sklepu trolla-garncarza) maścią. Wróć do miasta, idź do toalety, wysmaruj ją maścią i wpuść tam ośmiornicę. Teraz pogadaj ze sprzedawcą ryb i podmień mu kawior na słodycze. Sprzedawca pobiegnie do toalety, zostanie zaatakowany przez ośmiornicę. Możesz już zabrać jego złoty pasek.

Wybierz się do Uniwersytetu i z alejki na tyłach zabierz kubeł. Potem idź do gospody (tam, gdzie straszyłeś nocą jako duch) i zabierz z łazienki płyn do kąpieli. Następnie – do pałacu. Aby przejść przez drzwi musisz strażnikowi pokazać kartę od psychoanalityka. Załóż kubeł na głowę błazna, a kiedy ten pójdzie się kąpać, nalej mu płynu do kąpieli. Kiedy piana przesłoni wszystko, możesz ukraść czapeczkę ze złotymi dzwonkami.

Następnie udaj się do sklepu sprzedawcy zabawek, zabierz lalkę (św. Mikołaja?) i skieruj się na Aleję. Pozwól, aby skacząca płyta wyrzuciła Cię na dach (lalka musi być w inwentarzu Rincewinda, a nie w kufrze) i zatkaj komin domu alchemika lalką. Teraz idź do Bram Miasta i ze skrzynki wyjmij proch (beczułkę) i ładunki wybuchowe. Z Rozbitego Dzbana zabierz pudełko zapałek. Idź do laboratorium alchemika i połóż na palenisku beczkę z prochem. Następnie użyj na niej żyłki. Wyjdź przed dom, a zobaczysz, że z rynny zwiesza się lont. Podpal go zapałkami i już stałeś się posiadaczem złotej miotły.

Wszystkie sześć złotych przedmiotów oddaj smokowi. Następnie kup dywan od czarownicy (na square) i porozmawiaj z nią. Kiedy zapragnie pocałunku i nadstawi policzek – szybko zabierz jej książkę (custard book). Przejdź przez L-Space w przeszłość i podmień księgę przywoływania smoka na custard book. Teraz złodziej ukradnie fałszywą księgę.

Jacek Piekara

PS Dokończenie solucji w następnym numerze.

DISKEDITOR DREAM TEAM
CZYLI KLUB GRABARZA

ZIELONO MI – WŁAŚNIE TAK

Dzisiaj, zgodnie z obietnicą, poczytamy sobie o pozostałych programikach służących do „ulepszania" gier. A są to:

Trainer

Trainer (ang. trener, instruktor), zwany też czasem **fixem** (z ang. poprawiać) jest stosowany w wypadkach, gdy grzebanie w SG nie przynosi żądanych korzyści lub po prostu nie jest możliwe (np. dlatego, że gra nie tworzy SG).

Trainer jest krótkim programikiem, przeznaczonym zazwyczaj tylko dla jednej konkretnej gry. Służy najczęściej do uzyskiwania tzw. nieśmiertelności, nieskończonej liczby amunicji, czasu, żyć lub energii, możliwości rozpoczęcia gry od wybranego poziomu itp.

Trainer uruchamia się przed grą, po czym pozostaje w pamięci lub sam wczytuje grę. Wyróżnia się trainery czynne (w przeciwieństwie do biernych), w których już po uruchomieniu gry mamy możliwość zmieniania pewnych funkcji (za pomocą odpowiednich kombinacji klawiszy – np. wciskając F10 przenosimy się na następny poziom).

Powstały też programy bardziej uniwersalne, za pomocą których możemy „wspomagać" praktycznie dowolną grę. Najbardziej znane z nich to: **Game Wizard** i **GameTools** (oba na PC). Pozwalają one na przykład uzyskać nieśmiertelność w grze, do której nie mamy trainera. Jednak w zamian za uniwersalność potrzebna jest odrobina wysiłku ze strony gracza. Na Amidze oprócz tego typu programów istnieją też odpowiednie przystawki (najbardziej rozpowszechniona to **Action Replay**), które oferują jeszcze większe możliwości.

Trainery, podobnie jak opisane w poprzednim odcinku edytory, są najczęściej programami bezpłatnymi, które możemy znaleźć w Internecie lub w różnych BBS-ach.

Crack

Jak ogólnie wiadomo, biednego szarego gracza po nabyciu komputera nie stać już zazwyczaj na kupno oryginalnych gier. Dlatego, mimo zakazów prawnych, nielegalne kopiowanie oprogramowania nadal kwitnie. Niektórzy producenci jednak, nie chcąc tracić pieniędzy, stosują w grach pewne utrudnienia, znane pod nazwą **copy protection** (ang. zabezpieczenie przed kopiowaniem).

Patent polega na tym, że w pewnych momentach (najczęściej zaraz po uruchomieniu) gra prosi użytkownika o podanie jakiegoś szczegółu (słowa, liczby, obrazka) z instrukcji obsługi. Jeśli gracz błędnie odpowie na pytanie (najczęściej dlatego, że nie ma podręcznika), gra wyświetla jakiś raczej nieprzyjemny komunikat i dalsza zabawa nie jest możliwa. Ma to teoretycznie uniemożliwić skopiowanie i zmusić do kupna oryginalnej wersji gry. Dlaczego teoretycznie?

Otóż niektórzy programiści tworzą tzw. **cracki** (ang. crack – łamać). Programiki te „oszukują" grę, która bierze każde wpisane przez gracza słowo za prawdziwe, lub czasem po prostu wycinają sekwencję zabezpieczenia (nie pojawia się ona na ekranie). Powoduje to, że można uruchomić nawet nielegalnie skopiowaną grę.

Patch

Patch (ang. łata) – to ogólne określenie programu, który zmienia inny program. W naszym przypadku patche są to programiki modyfikujące kod gry (na PC najczęściej plik .EXE). Po co? Najczęściej, aby „wszczepić" do gry trainera (od tej pory będziemy go mieli do dyspozycji po normalnym uruchomieniu gry) lub cracka. W obu przypadkach nie trzeba potem wczytywać dodatkowego programiku, gdyż pożądane zmiany są już naniesione w kodzie gry.

Update

Każda gra przed wypuszczeniem na rynek przechodzi fazę tzw. alfa- i beta-testów, mających na celu wyeliminowanie większości zawartych w niej błędów. Jednak czasami zdarza się, że skierowana do sprzedaży gra zawiera jakieś drobne „buraki".

Producent puszcza wtedy w obieg specjalne zestawy poprawionych plików, zwane **update**'ami (od ang. aktualizować). Pliki te (które można bezpłatnie kopiować) mają na celu wyeliminowanie zauważonych nieco zbyt późno błędów lub też np. rozszerzenie gry o obsługę nowej karty dźwiękowej, nowego typu joysticka, dodanie nowych misji itp.

* * *

I to by było na tyle w tym odcinku. W dwóch następnych dokończymy nasz krótki kurs grzebania w SG, a co będzie potem, zależy tylko i wyłącznie od Was. Jeśli macie jakieś problemy lub ewentualne tematy dotyczące Waszej części działu – piszcie! Gdy nie będzie konkretnych propozycji, napis ZIELONO MI – WŁAŚNIE TAK będzie się pojawiał dużo rzadziej. A tego chyba nie chcemy...

KÓŁKO WETERANÓW

W dzisiejszym odcinku nagrody (gry fundowane przez IPS Computer Group) za wkład w działalność rubryki otrzymują **Wojciech Piątkiewicz** z Wrocławia i **Przemek Warloch** z Tych.

BETRAYAL AT KRONDOR (PC)

Grzebiemy w pliku **SAVExx.GAM**, który znajduje się w podkatalogu **GAMES\SAVE**. Począwszy od offsetu 66h w 3 kolejne bajty wbijamy FF FF FFh, co daje nam ponad 1,5 mln złotych monet. Jeśli dopiero zaczynasz grę, a chciałbyś zobaczyć animacje z początków i końców wszystkich misji – wystarczy w jakimkolwiek podkatalogu z save'ami utworzyć plik **SAVE21.GAM** bez zawartości.

Robert Banach (Bydgoszcz)
Marcin Ołtuszyk, „Mrówa" (Tomaszów Lubelski)
Tomasz Wójcik, „Fenix" (Gliwice)

CENTURION (PC)

Zmian dokonujemy w pliku ***.CSV**. Pod offsetem 40h zaczynają się charakterystyki prowincji, z których każda zajmuje po 32 bajty. Pierwsze 2 bajty każdej z nich zajmuje liczba ludzi zdolnych do służby wojskowej. Pod 17 bajtem ukryty jest status prowincji (00h – nie zdobyta, 01h – occupied, 02h – Ally, 03h – Colony, 04h – Citizen). Spis legionów zaczyna się od offsetu 398h. W drugim i trzecim bajcie po nazwie legionu wpisana jest liczba piechoty (najlepiej 1770h).

Przemek Szuba (Kraków)

LORDS OF THE REALM (PC)

W pliku **.SAV** w offsetach 87990 i 87991 wpisujemy FFh. Po wgraniu SG mamy 65 535 koron i przez pewien czas możemy kupować nawet więcej

niż pozwala na to skarbnik. Po oskubaniu skarbca czynność można powtórzyć.

Przemek Warloch (Tychy)

PIRATES! GOLD (PC)

W pliku z nagranym stanem gry, pod kolejnymi offsetami znajdziemy:

offset		
186h	- 2 bajty	- załoga
18Ch	- 2 bajty	- działa
18Eh	- 2 bajty	- żarcie
190h	- 2 bajty	- cukier, tabaka lub skóry
1AAh	- 3 bajty	- kasa
1AEh	- 2 bajty	- towary

Wartości wpisujemy wszędzie jak największe, zostawiając jak najmniej ludzi.

Przemek Warloch (Tychy)

RELENTLESS TWINSEN'S ADVENTURE (PC)

Plik **S*.LBA**. SG mają różne długości, ale liczba kontynuacji (liczba koniczynek) zapisana jest zawsze w 3. bajcie od końca pliku. Można tam wpisać nawet wartość większą niż liczba posiadanych pudełek na koniczynki.

Szymon Radwan, „Simon Von Rad" (Chocznia)

REUNION (AMIGA)

26 bajtów od końca słowa SAVE znajduje się ostatni bajt z wartością gotówki. Można ją zmienić na każdą dogodną wartość, np. FFFFFFh.

Dawid Napierała (Opalenica)

SUBWAR 2050 (PC)

W pliku **.SAV** kolejne offsety oznaczają:

offset		
23	- 1 bajt	- status: 00h - active; 01h - MIA; 02h - KIA
24	- 4 bajty	- punkty (najlepiej wpisać FFFFFFFFh)
30	- 2 bajty	- medale (wpisać FFFFh)
32	- 1 bajt	- rodzaj kampanii (od 00h do 04h)

Przemek Warloch (Tychy)

SYNDICATE (AMIGA)

Stany gry znajdują się w katalogu **SAVE**, na 2. dyskietce gry. Ilość żądanej gotówki (oczywiście w hex) wpisujemy w offsety od 00h do 03h. Tę samą wartość wpisujemy w offsety od 14h do 17h.

Dawid Napierała (Opalenica)

TIE FIGHTER (PC)

Gra nie jest trudna, ale czemu by nie ułatwić sobie życia. Aby zniwelować tarcze myśliwców rebeliantów, należy do pliku **FLIGHT.OVL** wpisać 00h 00h pod offsety: X-Wing - 35E82h, Y-Wing - 35F6Eh, A-Wing - 3605Ah, B-Wing - 36146h, Z-95 - 36A7Eh.

Aby przyspieszyć nieco wolniejsze statki, można wpisać FFh 01h pod offsety: TIE Fighter - 3623Ah, TIE Interceptor - 36326h, TIE Bomber - 36412h.

Piotr Pilinko (Oleśnica)

WARCRAFT (PC)

Gra zapisuje swój stan w plikach **SAVE?.SAV,** ilość złota zapisana jest pod offsetem 61Ah, ilość drewna - pod offsetem 606h. Maksymalna możliwa wartość to FFFFFFh.

Wojciech Pietkiewicz (Wrocław)

XCOM: TERROR FROM THE DEEP (PC)

Ciąg dalszy z poprzedniego odcinka...

Żołnierze znajdują się w pliku **SOLDIER.DAT** - dane każdego z nich zajmują po 70 (46h) bajtów i są zapisane jeden po drugim, czyli dane kolejnych żołnierzy zaczynają się od offsetów: 00h, 46h, 8Ch, D2h, 118h itd.

Offset (dla pierwszego żołnierza):

23h-35h – imię i nazwisko
1Fh - 1 bajt – płeć: 00h - mężczyzna, 01h - kobieta
20h - 1 bajt – wygląd zewnętrzny (wartości od 00h do 03h)
0Ah - 2 bajty – ranga:
- 0000h - SEAMAN
- 0001h - ABLE SEAMAN
- 0002h - ENSIGN
- 0003h - LIEUTENANT
- 0004h - COMMANDER
- 0005h - CAPTAIN
- FFFFh - żołnierz nie istnieje

08h - 2 bajty - numer statku, do którego żołnierz przynależy (FFFFh - brak)
12h - 2 bajty - liczba wykonanych misji
0Eh - 2 bajty - liczba zabitych obcych na koncie
10h - 2 bajty - liczba dni rekonwalescencji (00h - żołnierz zdrowy)
1Eh - bajt - ubranko:
- 00h - brak
- 01h - PLASTIC AQUA ARMOUR
- 02h - ION ARMOUR
- 03h - MAGNETIC ION ARMOUR

Większość umiejętności zapisana jest na dwóch bajtach, które są sumowane (na wykresach obrazowane jest to jako ciemniejszy i jaśniejszy kolor paska).

offset:	cecha:
1Ah + 01h	TIME UNITS
1Bh + 04h	HEALTH
1Ch + 17h	STAMINA
45h + 18h	REACTIONS
22h + 05h	STRENGTH
21h + 19h	FIRING ACCURACY
1Dh + 3Fh	THROWING ACCURACY
43h	M.C. STRENGTH
41h	M.C. SKILL



Pod offsetami 40h i 3Eh znajduje się informacja o stanie BRAVERY danego żołnierza, lecz jest ona zapisana w nietypowy sposób. Otóż, jeśli liczbę pod offsetem 40h oznaczymy jako X, a liczbę pod offsetem 3Eh jako Y, to rzeczywista wartość BRAVERY wyniesie 110-(X·10)+Y·10.

Marcin Wichary (Ziemia)

MAŁA, CZARNA I Z PRZYCISKIEM

Dziś przedstawiamy ostatnie (jak na razie) dwadzieścia pięć gier z kolekcji **Przemka Ścierskiego.**

Tytuł	Adres	Efekt
Arabian Nights	06BFBB	energia
	06BFBA	życia
Brat	0080B7	życia
Chase HQ 2	0335B3	turbo
Chuck Rock	00697F	życia
D-Hero	001F33	życia
Dennis	089460	życia
Escape from the Planet of the Robot Monsters	043613	kredyty
Fast Food Dizzy	045FED	życia
Ghosts'n'Goblins	C18842	życia
Kamikaze	000113	życia 1. gracza
	000131	życia 2. gracza
Krusty's Fun House	06A99E	życia
Lemmings 2	C13573	ikona 1
	C13575	ikona 2
	C13577	ikona 3
	C13579	ikona 4
	C1357B	ikona 5
	C1357D	ikona 6
	C1357F	ikona 7

	C13881	ikona 8
Licence to Kill	01081F	życia
Moonstone	0BD827	złoto
P.P. Hammer	01058F	życia
Penthouse Hot Numbers	C13869	punkty
Soccer Kid	C02764	życia
	C0297E	energia
	C00223	czas
Thundercats	026D47	życia
Trolls	000748	energia
	000758	życia
Turrican	007AB1 i 007AB0	życia
Turrican 2	00015C i 00015D	życia
	007871	energia
Warzone	015D65	życia 1. gracza
	015D83	życia 2. gracza
Wizkid	C0D756	pieniądze
	C09CD1	energia
Yo! Joe!	C0314E	gwiazdki 1. gracza
	C03110	gwiazdki 2. gracza
	C0316E	życia 1. gracza
	C03130	życia 2. gracza
Z-Out	008328	życia

LUDZIE LISTY PISZĄ

Dostaliśmy już pierwsze pełne zachwytu listy wyrażające się o naszej rubryce w samych superlatywach. Z jednej strony - to dobrze (widać, że dział DDT komuś się przydaje), z drugiej strony jednak brak jakichkolwiek głosów krytycznych może spowodować, że niżej podpisany popadnie w samouwielbienie, narcyzm itp. itd., co może skończyć się przede wszystkim brakiem czasu i zapału do napisania kolejnego odcinka. Reasumując - zamiast marnować długopisy na pochwały, lepiej piszcie o tym, co się Wam nie podoba!

Á propos listów. Jeśli już nie macie kasy na jedną małą dyskietkę DD no-name, to przynajmniej piszcie czytelnie! Jeśli mamy problemy z odczytaniem poprawki, po prostu jej nie publikujemy (i szanse na nagrodę maleją).

Poruszę także jeszcze jedną sprawę. Parę osób przysłało po kilkanaście poprawek, które już na pierwszy rzut oka wydały się bardzo podobne do tych publikowanych w innych gazetach. Po jeszcze dokładniejszym przejrzeniu okazały się być identyczne! Apelujemy więc: zamiast przepisywać, postarajcie się sami rozgryźć grę! Niektórzy widać nie wiedzą, ile to może dać satysfakcji...

Żeby zakończyć bardziej optymistycznie, zacytuję teraz fragment listu **Przemka Szuby** z Krakowa (nota bene, bardzo pięknego miasta). Napisał on, co następuje: „Nad tymi SG-ami grzebałem miesiące, mam ich kupę i dopiero teraz wiem, do kogo to wszystko wysłać!".

Czego i wszystkim życzą

Marcin Wichary i drużyna „A"

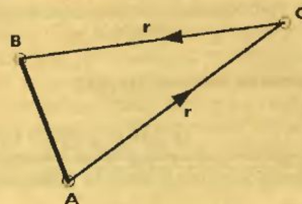
KMF FRONTIER *Klub*

Ciągle nie mogę przedstawić Wam ostatecznej wersji Elite III: Frontier II: The First Encounters. Podobno nawet w Anglii nie ma jeszcze tej gry w sprzedaży (a piszę to na początku czerwca). Czyżby Herr Braben narobił tyle buraczków, że teraz trzeba przez kilka miesięcy „naprawiać" TFE?

Tym razem wstęp będzie krótki, bo szykuje się druga część wykładu o robaczych dziurach. Tym odcinkiem definitywnie kończę omawianie tego fenomenu. Wszelkie listy w tej sprawie będą lądowały w okrągłym archiwum redakcyjnym...

ROBACZE DZIURY - OSTATNIE STARCIE (CZ. 2. I OSTATNIA)

Zasada podróży „robaczymi dziurami" polega na poruszaniu się po ramionach trójkąta równoramiennego, którego podstawą jest rzeczywista droga, jaką musielibyśmy odbyć, gdyby nie było innej możliwości. Ilustruje to najlepiej rysunek 1.



Widać na nim, że aby dostać się z punktu A do B, podróżujemy najpierw do punktu C, a dopiero potem z niego do B. Choć (...) jest to droga dłuższa, w praktyce jest inaczej, bo dostajemy się do celu szybciej i taniej (mniejsze zużycie paliwa).

Wszystko jest w porządku, dopóki krążymy po kosmosie w ramach teorii. Lecz jak to bywa często w życiu, konfrontacja teorii z praktyką nie zawsze przynosi spodziewane owoce tak szybko, jak by można tego oczekiwać.

O co mi chodzi i dlaczego tak narzekam?

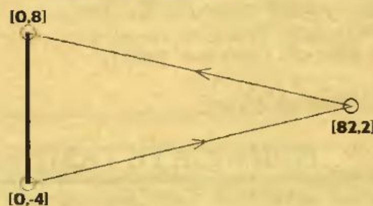
Problem polega na właściwej lokalizacji punktu C. Jeżeli będąc w punkcie A zaczniemy poszukiwać w obszarze pierścienia punktu, do którego będzie można skoczyć, to okaże się, że można ich wprawdzie znaleźć nieskończenie dużo (a tak naprawdę, to tylko bardzo dużo), lecz jedynie dwa z nich będą tymi właściwymi, czyli takimi, z których można skoczyć do punktu B. Cała reszta namierzonych układów będzie do tego celu bezużyteczna. Powstaje wtedy pytanie, w jaki sposób wybrać punkt C, aby można się było dostać z niego do punktu B?

Takie zadanie można rozwiązać na kilka sposobów, w zależności od tego, na jaki przypadek nawigacyjny się natrafi i od osobistego zacięcia pilota.

Najprostsza sytuacja istnieje wtedy, gdy docelowy punkt podróży znajduje się w sektorze, którego jedna ze współrzędnych jest dokładnie taka sama jak w sektorze z układem startowym. Inaczej mówiąc: gdy podróż przebiega wzdłuż osi X lub Y. Nawigacja wygląda wtedy następująco: obliczamy odległość pomiędzy punktami A i B, odejmujemy od siebie te współrzędne sektorów, które się zmieniły, wynik dzielimy przez 2, a uzyskaną wartość dodajemy do mniejszej współrzędnej, uzyskując w ten sposób jedną z poszukiwanych współrzędnych punktu C.

Do drugiej ze współrzędnych dodajemy (lub odejmujemy, bo to wszystko jedno) liczbę 82 i mamy w ten oto sposób drugą z poszukiwanych wartości.

Jak to wygląda w praktyce dla lotu w kierunku „pionowym", można zaobserwować na rysunku 2.



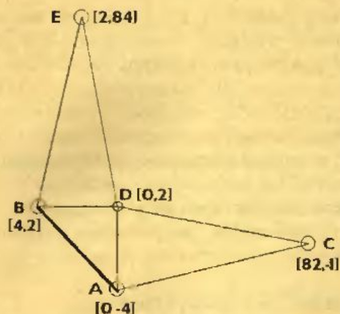
Ustawiamy teraz na mapie Galaktyki potrzebny sektor i szukamy takiej gwiazdy, która najlepiej nadaje się do wykorzystania jako punkt „przesiadkowy". Od razu powiem, aby nie nastawiać się na skok o zużyciu paliwa równym 1 lub 2 tony, bowiem może się później okazać, że skok do punktu B będzie, mimo wszystko, niemożliwy. Spowoduje to zbyt mała odległość od granicy pierścienia z „robaczymi dziurami". Najlepszym obiektem będzie taki, który wymaga dla skoku około 4 do 7 ton paliwa (w przypadku Cobry MK III).

Podany powyżej sposób też jest oczywiście skuteczny dla lotu „poziomego".

Metoda ta staje się jednak bezużyteczna, jeżeli trasa AB jest nachylona pod dowolnym kątem do płaszczyzny Galaktyki. Określenie sektora z punktem C nie jest wtedy takie łatwe i wymaga w zasadzie dość kłopotliwych wyliczeń, na które w czasie gry nikt nie będzie miał ochoty ani czasu.

Dla takiego przypadku proponuję dwa rozwiązania.

Pierwsze z nich widać na rysunku 3. Drogę z A do B rozbijamy na dwie trasy: „pionową" z A do D i „poziomą" z D do B. Każdy odcinek trasy odbywamy opisanym poprzednio sposobem. Metoda ta jest jednak mało efektywna. Wymaga bowiem wykonania aż czterech skoków, co nie zawsze będzie opłacalne. Profesjonaliści będą jednak prawdopodobnie chcieli wykonywać tylko dwa skoki, wobec czego staną przed poważnymi trudnościami związanymi z wyznaczeniem sektora zawierającego punkt C. Pomóc im w tym może tabelka widoczna na rysunku 4. Nie ujmuje ona wszystkich przypadków, na jakie szalony pilot gotów jest się zdecydować, a jedynie te



(a i to z zapasem), które mogą wyniknąć z normalnych potrzeb gry. Sposób użycia tej tabelki uwidoczni najlepiej jakiś konkretny przykład.

Załóżmy, że znajdujemy się w układzie planetarnym Vequess, czyli w sektorze [0,-4] i zamierzamy się udać do 70 Ophiuchi leżącego w sektorze [-2,0]. Na początku należy obliczyć różnice pomiędzy współrzędnymi sektorów. Wynoszą one odpowiednio: [2,-4], bo 0-(-2)= 2, a (-4)-0= -4. Odnajdujemy teraz w tabelce kolumnę o numerze 2 oraz wiersz oznaczony jako 4. Na przecięciu kolumny z wierszem odczytujemy pomocnicze liczby: [72,39]. Poszukiwany sektor z punktem C powinien znajdować się gdzieś na prostej prostopadłej do odcinka AB i przecinającej go pod kątem prostym. Dodajemy wyliczone wcześniej różnice współrzędnych do liczb odczytanych z tabeli i otrzymujemy współrzędne sektora [72,35].

W tym to właśnie sektorze należy wybrać sobie układ planetarny, do którego chcecie wykonać skok. Może to być na przykład gwiazda Awann. Ilość paliwa, jakie zużyje Cobra to 5 ton, skok do celu, jakim jest 70 Ophiuchi zabierze 3 tony. Razem 8 ton.

Można też wybrać sobie inną drogę, przez punkt leżący dokładnie naprzeciwko poprzedniego. Wtedy od liczb pomocniczych odczytanych z tabeli odejmujemy różnicę współrzędnych i tak uzyskany adres sektora wynosi: [-72,-43]. Tam można sobie wybrać do skoku układ Edolbe (albo inny). Podróż przez ten punkt kosztuje o jedną tonę paliwa mniej niż poprzednio.

No i to by było na tyle, jeżeli chodzi o zasady podróży „robaczymi dziurami". Są jeszcze wprawdzie pewne drobne, na szczęście, niuanse, ale pozostawiam je wszystkim bohaterom kosmosu do samodzielnego odkrycia, co nie powinno już być trudnym problemem.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.
1.	[57, 59]	[1, 82]	[2, 82]	[2, 82]	[2, 82]	[4, 82]	[4, 82]
2.	[72, 38]	[57, 59]	[2, 82]	[2, 82]	[2, 82]	[4, 82]	[4, 82]
3.	[77, 29]	[56, 60]	[56, 60]	[2, 82]	[4, 82]	[4, 82]	[4, 82]
4.	[78, 24]	[72, 39]	[56, 60]	[56, 60]	[4, 82]	[4, 82]	[4, 82]
5.	[80, 19]	[72, 39]	[55, 61]	[55, 61]	[55, 61]	[4, 82]	[4, 82]
6.	[80, 18]	[76, 38]	[71, 41]	[55, 61]	[55, 61]	[55, 61]	[5, 82]
7.	[80, 17]	[76, 38]	[71, 41]	[55, 61]	[55, 61]	[54, 62]	[54, 62]

Teraz chciałbym się zająć polemiką z commanderem Bilbo. Chociaż nie jest to zasadniczy cel tego artykułu, to jednak zasady podróży kosmicznych z wykorzystaniem „robaczych dziur" wymagają, abym napisał na ten temat kilka zdań. Wyżej wspomniany commander proponuje, aby do kosmicznych działań używać najcięższych statków typu Boa Fraighter, tłumacząc, że w momencie nauczenia się skoków przez „robacze dziury", problem maksymalnego zasięgu statku jest nieistotny. Rzeczywiście, jest to niepodważalna prawda. Ale, jak to często w praktyce bywa, można się na takim stwierdzeniu nieźle przejechać. A jak? Służę w tym celu odpowiednim przykładem z własnego podwórka.

Po odkryciu nowych zasad nawigacji doszedłem do takiego samego wniosku co commander Bilbo. Zaopatrzyłem się w jeden z cięższych statków i rzeczywiście wszystko było w jak najlepszym porządeczku, dopóki ograniczałem się do przewozu „poczty" i innych tego typu dupereli.

Postanowiłem wobec tego spróbować swoich sił w zleceniach oczyszczających kosmos z niepożądanych osobników. No i tu pojawia się zasadniczy zgrzyt.

Wygląda to tak: bierzemy zlecenie, lecimy „robaczymi dziurami" do celu, tam czatujemy na klienta, a kiedy zostawi on za sobą błękitną chmurkę namierzamy cel jego podróży i okazuje się, że nasz kolosalny statek nie jest w stanie tam skoczyć z powodu zbyt małego zasięgu. Ale nic to! Mamy przecież w zanadrzu „robacze dziury"! No i tu się zgina dziób pingwina. Po przybyciu na miejsce możemy oczekiwać na naszą przyszłą ofiarę aż do emerytury. Nie przybędzie ona nigdy na spodziewane spotkanie, chyba że tuż przed końcem świata.

Nie wiem dlaczego tak się dzieje, ale sprawdziłem to już wielokrotnie; skok przez „robaczą dziurę" powoduje prawdopodobnie jakieś rozstrojenie programu i klienci po prostu nigdy nie dolatują na miejsce. Tak więc można używać do woli tego wyższego sposobu lotów kosmicznych, ale końcowy skok za namierzonym statkiem musi zostać wykonany w konwencjonalny sposób, bo inaczej nici z naszego polowania.

Comander Bilbo nie zauważył tego prawdopodobnie dlatego, że jak sam pisze preferuje on raczej przewozy przesyłek jako bardziej opłacalne, a w tym zawodzie „robacze dziury" wcale nie przeszkadzają. Dlatego chcąc zajmować się czymś godniejszym niż praca na poczcie, musicie jednak posiadać statek o dość sporym zasięgu.

Na zakończenie chciałbym przekazać wszystkim weteranom kosmicznych szlaków pewną radę. Kiedyś, dawno, dawno temu, a może i jeszcze dawniej, widziałem na jakimś filmie taką oto scenę: pewien zapalony zwolennik wojowania za pomocą szpady dość ostro stawiał się podejrzanie wyglądającemu przeciwnikowi, a ten zamiast przyjąć wyzwanie, zdzielił owego gościa brudnym szpadlem w łeb i na tym walka została zakończona. Pokonany nie mógł przeboleć faktu, że pokonało go zwyczajne chamstwo, a nie walka według powszechnie obowiązujących zasad. Ja też jestem takim chamem i zamiast specjalistycznych, drogich, ciężkich laserów strumieniowych, zainstalowałem na swojej Cobrze względnie lekki, tani, ale za to z chamskim kopytem, 30-megawatowy laser górniczy. Wprawdzie strzela on dość wolno, lecz za to niezwykle skutecznie. Przeciwnik klasy Panther Clipper z dziesięcioma osłonami, po jednym tylko muśnięciu tą bronią jest posiadaczem zaledwie 27% kadłuba.

Kto nie wierzy, niech sprawdzi.

Bezpiecznych podróży „robaczymi dziurami" i skutecznych polowań życzy

Commander Edra

CIĄGLE UPRASZA SIĘ

O PRZYSYŁANIE TIPSÓW DO FIRST ENCOUNTERS!

Imć Traktor II Jr.

KC — Kurier CYWILIZACYJNY

Cywilizariusze wszystkich krajów, łączcie się!

Organ Komitetu Centralnego Klubu Gier Cywilizacyjnych

Zmiany w Tete nieszczęśliwie dotknęły KC. Z powodu braku miejsca klub ograniczono do jednej strony (a obiecywano dwie). Sekr. Ilczuk nie zgodził się na te radykalne cięcia i zrezygnował. Zostałem sam. Dopóki jednak jest zapotrzebowanie – KC będzie, choćby na jednej stronie.

Maciej Warzecha

Restrukturyzacja KC

W związku z odejściem Sekr. Ilczuka i zmniejszeniem miejsca, wprowadzam następujące zmiany w KC:

1. KC poświęcony będzie głównie TRZEM grom cywilizacyjnym, które się bardzo dobrze uzupełniają i nie stanowią dla siebie konkurencji. Są to: Cywilizacja (Civ.), Kolonizacja (Kol.), Master of Orion (Orion). Nie ukrywam, że moje doświadczenia pochodzą wyłącznie z PC.

2. Czekam na Wasze pytania lub problemy, ale nie obiecuję na wszystkie odpowiadać, bo nie jestem wszechwiedzący. W trudniejszych sprawach proszę się kontaktować bezpośrednio z Panem Bogiem.

3. Nie będę już publikował rekordów.

4. Od momentu zamknięcia kolejnego odcinka KC do jego wydania upływają dwa miesiące. Jeśli chcecie otrzymać odpowiedź wcześniej, lub jeśli Waszym zdaniem poruszacie problem, który raczej nie znajdzie miejsca w KC – załączajcie odpowiednio zaadresowaną i opłaconą kopertę zwrotną. Ułatwi mi to odpisywanie na Wasze listy.

5. Piszcie CZYTELNIE. Na nieczytelne listy nie będę w stanie odpowiedzieć.

6. Postaram się ściągnąć dla Was najświeższe cywilizacyjne newsy i ciekawostki z Internetu. Mam nadzieję, że znajdę tam również odpowiedzi na pytania, na które sam nie jestem w stanie odpowiedzieć.

MW

Cywilizacyjne ABC

Rubryka ABC ulega zmianie. Zawierać będzie TYLKO ściągawki do gier. Ponieważ pojawiło się już kilka próśb nstrukcję do Civ. – postanowiłem ją dla Was sporządzić. UWAGA – Nie traktujcie jej jako jedynie słusznej!

1. Zalecane postępowanie na samym początku gry:

a) wyłączyć opcję Civilopedia Text oraz (jeśli grasz na Chieftainie) Instant Advice.

b) przerzucić (najlepiej klawiszem szary plus) 100% funduszy na naukę (Science).

c) zapisać grę po wykonaniu pierwszego ruchu.

2. Zalecane taktyki zakładania pierwszego miasta (do wyboru):

a) pozwiedzać Settlerem okolice, spokojnie wybrać odpowiednie pole i postawić miasto.

b) najpierw rozpoznać teren, wybrać miejsce, potem wczytać zapisaną uprzednio grę i przejść Settlerem prosto do upatrzonego pola.

c) zakładać miasto od razu, jeśli okoliczne pola wydają się być odpowiednie.

3. Sposób oceny terenu:

a) najwartościowsze są pola z zasobami specjalnymi: złoto (duży handel), węgiel (duża produkcja), gemy i ropa (mniej cenne odpowiedniki złota i węgla).

b) wartościowe produkcyjnie są lasy (szczególnie ze zwierzętami) oraz pagórki – ale zbyt wielka ich liczba hamuje rozwój populacji miasta.

c) wartościowe dla rozwoju miasta są łąki oraz oazy.

d) zdecydowanie unikaj Arktyki, tundry, gór i zbyt wielu pól morskich.

4. Zakładanie kolejnych miast:

a) najlepiej pierwszymi Settlerami budowanymi w stolicy założyć następne miasto.

b) im szybciej zakładasz miasta, tym lepiej.

c) dobrze zrobić sztafetę: miasto A zakłada B, B zakłada C itd.

d) w pierwszej kolejności łącz miasta drogami (ułatwienia w przerzucaniu wojsk), potem dopiero buduj wokół nich irygacje, kopalnie itp.

5. Jeśli chcesz mieć spokój – lepiej wybrać grę na małych kontynentach niż rozwalać wszystkich bez umiaru na wielkich.

6. Proponowane najwcześniejsze wynalazki:

a) Bronze Working i Wheel – dla obrony i ataku.

b) Republic – dla zmiany ustroju.

c) Industrialization – dla zwiększenia produkcji.

7. Proponowana strategia na początku gry:

a) wyprodukować Chariot (jako pierwszą jednostkę) i rozpoznać nim teren, ew. walcząc z wrogimi cywilizacjami.

b) wyprodukować Phalanx w stolicy.

c) stworzyć kolejno dwa oddziały osadników i założyć nimi dwa miasta.

d) trzecim oddziałem (porządkowym) rozpocząć irygowanie pól i/lub budowę kopalń.

e) osadnicy porządkowi z dwóch nowo założonych miast doprowadzą od nich drogi do stolicy, a potem zajmą się pracami wokół swoich miast.

f) każde założone miasto stara się założyć następne, zaś swoim Settlerem „porządkowym" prowadzi drogę do poprzedniego miasta.

g) po wyprodukowaniu ostatniego Settlera miasto ustawia produkcję na budowę możliwie najdroższego cudu świata.

h) jak najszybciej zmień ustrój na republikański.

i) po wynalezieniu industrializacji przestaw produkcję z cudów świata na fabryki.

j) po wybudowaniu fabryk postaw (w podanej kolejności): Temple, Marketplace, Bank, (ew. Cathedral – jeśli już masz demokrację), Aqueduct.

8. Balansowanie funduszami:

a) w miarę zwiększania się liczby budowli w miastach przenoś fundusze na ich utrzymanie – na poziomie niezbędnego minimum.

b) pamiętaj, że w początkowym okresie gry stokroć cenniejsze jest wydawanie pieniędzy na naukę (wynalazki kosztują wtedy taniej).

c) dobrze jest szybko przejść z republiki na demokrację (brak korupcji).

9. Dalsza rozbudowa miast:

a) budowle przydatne: Granary i Barracks.

b) w razie zanieczyszczenia środowiska – budowle ekologiczne (Recycling Center, Mass Transit).

c) dla rozwoju nauki: Library, University.

d) dla ogólnego rozwoju cywilizacji – cuda świata (staraj się zbudować wszystkie).

10. Nie warto budować:

a) Courthouse – jeśli szybko przejdziesz z republiki na demokrację.

b) elektrowni oraz MFG Plant – i tak poradzisz sobie z produkcją, a oszczędzisz na ich utrzymaniu oraz zapobiegniesz dodatkowym zanieczyszczeniom.

c) SDI Defense – jeśli wiesz, że przeciwnicy nie mają broni nuklearnej.

11. Sposoby na uszczęśliwianie obywateli:

a) Temple i Cathedral.

b) grajkowie (stawiaj ich tylko tam, gdzie nie ma innego sposobu na likwidację buntu).

c) niektóre cuda.

d) przerzucanie środków na wydatki luksusowe (Luxuries Rate).

12. Ograniczanie rozwoju nauki w dalszej przyszłości: jeśli produkujesz za dużo żaróweczek i przewijają się one przez ekran – zmniejsz wydatki na naukę i przerzuć środki na luksusy. Jeśli przy minimalnej stawce (10% na naukę) nadal produkujesz za dużo żaróweczek - likwiduj niektóre biblioteki lub uniwersytety.

13. Obrona miast:

a) najlepszym oddziałem obronnym jest (na początku) Phalanx.

b) jeśli gra jest w miarę spokojna (szczególnie na Chiefie) – poczekaj z likwidacją falangi.

c) docelowo, do obrony miast najlepsze są (do wyboru): Mech. Inf. lub Armor.

d) unikaj pieszych oddziałów – są mało ruchliwe i atakują w turze tylko raz.

e) dobrym pomysłem jest zbudowanie w niektórych miastach dodatkowych oddziałów – dla uzupełnienia nagłych strat w wyniku niespodziewanego ataku wroga.

f) najlepszą obroną bywa często atak. Nie czekaj aż wróg zeżre Ci irygacje lub kopalnie – rozwal go!

14. Atak i rozpoznanie:

a) najlepszym oddziałem (na początku) jest Chariot.

b) następnym powinien być Armor, jeśli go szybko nie wyprodukujesz – jesteś kiep (na wyższych stopniach trudności dopuszczalne jest przechodzenie przez etap Chivalry);

c) nie zalecam katapult i artylerii – mimo sporej siły ataku są powolne i wrażliwe.

d) zalecam bombardowanie z morza (Battleship lub Cruiser) – jest równie dobre co lądowe, a nie zabija ludności miasta (o ile zależy Ci na jego wzięciu).

e) używaj z umiarem rakiet nuklearnych (ideałem jest poradzenie sobie bez nich).

15. Siły morskie:

a) triremą można odbywać nawet transoceaniczne wojaże, ale lepiej zapisywać grę przed każdą nową kolejką (dobrze jest kończyć ruch przy rybach, nie powinno się kończyć ruchu na pełnym morzu, nie wykorzystawszy wszystkich posunięć).

b) docelowo, do transportu stosuj transportowce, do rozpoznania (i ew. ataku) – Cruisery.

d) można wybudować Battleship, ale Cruiser w zupełności nadaje się do ataku, a jednocześnie jest szybszy.

16. Siły lotnicze nie są niezbędne, chyba że zależy Ci na bezdotykowym rozpoznaniu terytorium wroga, z którym nie masz i nie chcesz mieć kontaktu.

17. Dyplomacja:

a) dobra cywilizacja nie kradnie wynalazków, bo nie ma co ukraść (im wyższy poziom, tym o to trudniej).

b) można bawić się w sabotaż czy rewolty, ale taniej jest zdobyć miasto siłą.

18. Statek kosmiczny:

a) najlepiej zbudować największy (po 4 moduły każdego typu i po 8 komponentów, pełne rusztowanie) – daje Ci to maksimum punktów za jego stworzenie.

b) nie jest konieczne odpalanie statku dla wliczenia premii za jego zbudowanie do końcowego wyniku.

Reżyseria

Maciek Warzecha

GILDIA RPG

Inaugurujemy nowy klub, czyli Gildię RPG. Co tu się będzie działo? Otóż, gry role-playing mają to do siebie, iż najczęściej są grami niezbyt łatwymi (przynajmniej dla początkujących). Wymagają poświęcenia czasu i zwykle sporego wysilania mózgownicy. Chciałbym, abyście przede wszystkim traktowali Gildię jako klub korespondencyjny. Piszcie o swoich problemach, część postaram się wyjaśniać z miejsca (na miarę mych skromnych sił), część pytań będziemy publikować i czekać na odpowiedzi innych czytelników. Teraz podam, które tytuły będą zajmować naszą Gildię (lista niepełna i można ją uzupełniać).

Cykle: **Ishar**, **Might & Magic**, **Krynn**, **Ultima**, **Wizardry**, **Ravenloft**, **Eye of the Beholder**, **Darksun**, gry: **Dungeon Master**, **Lands of Lore**, **Menzober-**

ranzan, Dungeon Hack, Perihelion, Arena, Betrayal at Krondor. Oczywiście, możecie też pisać o innych tytułach, nie ma przeciwwskazań.

Zapraszam więc do korespondencji, koniecznie z dopiskiem na kopercie: GILDIA. Przyszłe istnienie klubu jest ściśle uzależnione od Waszej aktywności. Nie będzie listów, nie będzie też Gildii. Prosta piłka. A zaangażowanie będzie nagrodzone w życiu przyszłym (dobra następna inkarnacja) i doczesnym (oryginalne gry).

st. arcymag sztabowy Erectus Magnificius, doktor obojga nauk magicznych, mistrz sztuki białej, czarnej i szarej, absolwent Uniwersytetu Nieznanego w Coitus Interruptus

CLUB SIMULATOR

„Uwaga! Sensacja! Rewelacja! Damsko-męska akrobacja" (Franek Kimono). Niniejszym otwieramy podwoje Klubu Symulatorów, powołanego do życia rozkazem nr 28954343 Kwatery Głównej Sztabu Gamblera. Na naszych Yellow Pages zagości sam mniód. Jaja ko prowadzący, będę udzielał rad i instrukcji (obstrukcji) skrzydłowym, tj. naszym przewielebnym, najukochańszym (tu dalsza część wazeliny) Czytelnikom, powierzających swoje pytania spisane na domenach magnetycznych przedsiębiorstwu Poczta Polska s.a. i Gamblerowi. Witam serdecznie wszystkich pilotów, członków załóg, kierowców, marynarzy i innych symulowanych operatorów symulowanych urządzeń jeżdżących, latających czy też pływających. Nasz symulowany Klub będzie udzielał symulowanych odpowiedzi na Wasze symulowane pytania zawarte w symulowanych listach.

„Chwała symulacji jako takiej!" – oto hasło Klubu. Proszę o takiż dopisek na kopertach... trafią bezpośrednio do... MNIE. Łychychy... będzie ubaw!

Ale, ale, na pewno zadałeś sobie pytanie, cóż to jest ten „symulator"? Otóż jest to taka bestia, która udaje coś zupełnie innego, coś, czym nie jest i nigdy nie będzie!!! Oto moja definicja.

Przykłady

Gry udające samoloty, samochody, okręty podwodne, myśliwce Lorda Vadera, był też program udający zmutowaną taksówkę na kwarantannie (popularna nazwa – Odwyk), ale to był wybryk natury. Inni też symulują. Np. różne owady, upodabniające się do liści, kameleon udający tło, „zadoomana" ryba-piła itp.

A oto spis gier, jakimi Klub będzie się zajmował:

1942 PAW, Aces of the Pacific, Aces over Europe, Aces of the Deep, Chuck Yeager Air Combat, F-15 III, Falcon 3.0, F/A-18 Naval Strike Fighter, F-14 Fleet Defender, F-117 Nighthawk, F1 Grand Prix, Gunship 2000, Knights of the Sky, MiG 29, Silent Service II, Stunts, Strike Commander, Test Drive 3, TFX, TIE Fighter, X-Wing, a może nawet zamieścimy coś o stareńkim **F-29 Retaliator**. Tyle na początek.

Ogłoszenie!

Reszta spisu zaginęła. Uczciwy znalazca (Tak, to Ty) proszony jest o zwrot reszty tytułów, które wymknęły się przez Orwellowską „Lukę Pamięci" w dziki świat cieni. Zostanie on nagrodzony wyróżnieniem w rozkazie.

Obowiązywać będzie podział tematyczny, każdy rodzaj symulacji otrzyma swoją charakterystyczną nazwę. Np. kącik symulacji kosmicznych może nosić nazwę „Słudzy Imperatora". Czekam na propozycje.

Listy

Każdy list powinien być opatrzony Imieniem, Nazwiskiem, Callsignem, stopniem i tytułem gry. Ostatecznie wystarczy ksywa. Warto opisać swoje dotychczasowe osiągnięcia w danym temacie.

Gabinet figur wo(j)skowych

Tutaj zajmiemy się akrobacjami i innymi manewrami, radami, jak w danej grze wyjść z opałów (jeśli jest jakiś skuteczny sposób, znany dowództwu). Na początek zajmiemy się ważną sprawą uniknięcia zestrzelenia po wyczerpaniu się amunicji w grze MiG 29 Deadly Adversary of Falcon 3.0.

Trzymaj się, pilocie walczący o światowy dobrobyt pod ramionami czerwonej gwiazdy. Gdy masz imperialistów na ogonie i brak perspektyw na jakąkolwiek pomoc (Twój MiG znajduje się nad terenem wroga, skrzydłowi walczą daleko, bądź zostali już zestrzeleni), należy rozpędzić samolot do 550 mph i dać świecę na dopalaczu. Żaden NATO-wski myśliwiec nie da rady wspiąć się za Tobą. Wejdź na 58–62 tys. stóp i spadaj do bazy. Uważaj na F-14 i Phoenixy. To tyle. Mnie się udaje w 99% przypadków.

Podsumowanie

No, jak na pierwszy odcinek, chyba nie jest źle! Klub będzie podlegał ewolucji, dopasowując się do gustów klubowiczów. Nie ma żadnych skostniałych zasad. Zasadą jest kwas, albo inaczej mówiąc brak zasad. Zasadą jest etanol w ilościach śladowych (dwa, trzy promile).

I pamiętajcie!!! Przysyłać mi tu listy, bo inaczej będzie źle. Będę zmuszony zawiesić działalność Klubu na czas bliżej nieokreślony (wieczność). Klub jest dla Was, Waszych, a nie moich problemów (z którymi i tak nie mogę sobie poradzić). Możecie również przysyłać swoje porady, zostanie to uhonorowane publikacją ku chwale autora. Być może najlepsi, najaktywniejsi, w ogóle naj, naj, klubowicze zostaną uhonorowani cennymi nagrodami from IPS (i nie tylko).

Natomiast najważniejsze zostawiłem na koniec. Od dość dawna planujemy (tu, w redakcji) zorganizowanie konkursu Dogfihgtingu, czyli walki powietrznej. Pomysł był taki, aby wykorzystać w tym celu rodzinę symulatorów z linii Falcona 3.0 (trzy różne samoloty). Czekamy na zgłoszenia chętnych do wzięcia udziału. O postępach kampanii reklamowej i eliminacjach będę informować na bieżąco. No to na raz icho!

Wasz ukochany

col. Zgred Killer

PS Teraz i ja dorwałem się do TeTetki!!!

ARMORED FIST (PC)

Niektóre klawisze:
F1 – pauza.
F2 – mały widok z czołgu.
F3 – duży widok z czołgu.
F4 – widok zza czołgu.
F5 – noktowizor.
F6 – celownik określający położenie lufy.
F7 – dym.
F10 – mapa taktyczna.
F11 – spis i stan wszystkich plutonów.
1...4 – wybór uzbrojenia.
7 – wsparcie artyleryjskie.
8 – wsparcie lotnicze.
9 – granaty dymne.
+/- – zbliżenie/oddalenie.
Tab – zmiana pojazdu bojowego.
I – dane o czołgu.
Z/X – obrót wieży.
/ – lufa w kierunku jazdy.

Wiesław Romanowski (Wejherowo), 2 pkt.

ASTRO MARINE CORPS (AMIGA)

1. NOSTROMO
3. DISCOVERY
5. ENTERPRISE
7. DAGOBAH 9. REPLICANT 11. KRULL 13. METROPOLIS

Sylwester Kołcz (Orły), 1,5 pkt.

BARBARIAN 2 (AMIGA)

Naciśnij HELP+M+E – uzupełnienie energii.

Andrzej Burakowski (Cieplelów), 1,5 pkt.

BATTLE CHESS (ATARI ST)

Klucz klawiszy: F1, F5, F6, F10 – obejrzysz wszystkie możliwe animacje.

Radosław Rulński (Szczytno), 1,5 pkt.

BSS JANE SEYMOUR (PC)

01 – BSS
02 – JANE
03 – SEYMOUR
04 – BY
05 – DOCTOR
06 – DINOSAUR
07 – AND
08 – GREMLIN
09 – GRAEME
10 – ROB

Tomasz Jurglelewicz (Konin), 1,5 pkt.

CHUBBY GRISTLE (AMIGA)

Wpisz na ekranie tytułowym BUUURRP – życia.

Sylwester Kołcz (Orły), 2 pkt.

CHAMPION DRIVER (AMIGA)

Kody: INDIA, BRAVO, CHARLIE, FOXTROT.

Andrzej Burakowski (Ciepielów), 1,5 pkt.

CLICK CLACK (AMIGA)

Kody: 3518, 6382, 8427, 2385, 5924, 1267, 7208.

Andrzej Burakowski (Ciepielów), 1 pkt

COMMANDER KEEN (PC)

Jeżeli przytrzymasz klawisze G, O, D, możesz przechodzić przez niektóre ściany i przeciwników. Podczas gry naciśnij T+A+B – niespodzianka.

Tomasz Jurglelewicz (Konin), 2 pkt.
Sławomir Niedziała (Bytów), 2 pkt.

COUNTDOWN (PC)

Po otwarciu bomby włącz CAD i pobaw się nim, np. analizując pocztówkę. Po wyjściu z CAD-a będziesz miał 246 sekund na rozbrojenie bomby.

Tomasz Jurglelewicz (Konin), 1 pkt

CREEPERS (PC)

05 – PYLNDZRTVK
10 – SNCCGHWPGX
15 – CBSTPHPWRT
20 – PCNSPZMDHM
25 – NQMNDBGGLN
30 – YBYCYQRKMS
35 – WTHYRCHGNS
40 – KNSTKDNNSY
45 – CRTHSTDQYS
50 – FRNDLSSNTZ
55 – ZSNDFCZPKK
60 – RWRQWTTXBD

Tomasz Jurglelewicz (Konin), 2 pkt.

CYBERNOID (AMIGA)

Na ekranie tytułowym wpisz RAISTLIN. Teraz naciśnij: SPACE BAR – nieśmiertelność, N – przeskakiwanie poziomów.

Sylwester Kołcz (Orły), 2 pkt.

DOOM 2 (PC)

Gdy znajdujesz się na windzie (na 30. poziomie), na samej górze rozpędź się i z biegu przeskocz na podest pod ikoną. Wpisz kod IDCLIP (jest to kod na przechodzenie przez ściany). Przejdź przez ikonę. Znajdziesz się w małym pokoiku, w którym jest nabita na pal głowa... Johna Romero, głównego programisty gry. Wystarczy ją wtedy potraktować z rakiet i możesz się delektować zakończeniem gry DOOM 2: HELL ON EARTH. Poza tym, kiedy przeniesiesz się za pomocą teleportu na początek planszy, usłyszysz jakieś słowa. Jeżeli dobrze się wsłuchasz – to usłyszysz „To defeat me, you must kill John Romero".

Bartosz Sztandar (Dąbrowa Górnicza), 2 pkt.

ECO QUEST II (PC)

Kombinacja otwierająca sejf – to 582.

Tomasz Jurglelewicz (Konin), 1 pkt

EPIC PINBALL (PC)

Wciśnij F1 w menu – więcej bil.

Maciej Stelmach (Wadowice), 0,5 pkt.

FRED (ATARI ST)

W czasie gry możesz zbierać eliksiry. Czerwony – uzupełnia energię (F2), żółty – daje chwilową nieśmiertelność (F1). Niebieski potrzebny jest na niektórych poziomach do latania.

Radosław Rulński (Szczytno), 1 pkt

GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER (PC)

Alt + X – wygrywasz walkę.

Tomasz Jurglelewicz (Konin), 1,5 pkt.

GODS (PC)

Kody do poszczególnych plansz: 2) QNC, 3) ZJF, 4) HYT. Oto kody pojawiające się losowo: EMD, VEG, MUM, AAG, FCM, YUE, LHA.

Tomasz Jurglelewicz (Konin), 2 pkt.

GRAND PRIX CIRCUIT (PC)

Po przejechaniu eliminacji – przy rozpoczęciu wyścigu, naciśnij ESC. Da Ci to 20 punktów (przydatne w opcji Championship).

Tomasz Jurglelewicz (Konin), 1 pkt

HELTER SKELTER (PC)

11. SPIN
21. FLIP
31. BALL
41. GOAL
51. LEFT
61. TWIN
71. PLAY

Tomasz Jurglelewicz (Konin), 1,5 pkt.

HEROES FROM WATERDEEP (PC)

8 - E011F730178C1

Tomasz Jurgielewicz (Konin), 1,5 pkt.

INFERNO (PC)

W czasie walki użyj NAVICOM – gra spauzuje się, a Ty możesz np. zmieniać rodzaje broni.

Tomasz Jurgielewicz (Konin), 1 pkt

INTERNATIONAL KARATE (ATARI ST)

Gdy Cię trafią i leżysz na ziemi – wciśnij SPACE, będziesz nieśmiertelny.

Radosław Ruliński (Szczytno), 2 pkt.

IVANHOE (ATARI ST)

Wpisz IC IST THE BEST, a następnie wciśnij klawisz DELETE. Wszyscy wrogowie widoczni na ekranie zostaną wymazani.

Radosław Ruliński (Szczytno), 1,5 pkt.

JURASSIC PARK (PC)

Aby zacząć od części 3D zamień nazwy plików JP2D.EXE i JP3D.EXE.

Tomasz Jurgielewicz (Konin), 1,5 pkt.

LITTLE BIG ADVENTURE (PC)

Przeszukuj wszystkie kubły na śmieci, doniczki, szafki, kasy w sklepach itp. Na przykład, wejdź do apteki, przeszukaj kasę, wyjdź z apteki i wejdź ponownie, znowu przeszukaj kasę itd. Za każdym razem znajdziesz pieniądze. To samo można zrobić w bibliotece, w domku na Peg Leg Street itp.

Sposoby wydostania się z więzienia, znajdującego się w miejscach:

1. Principal Island

Zagadaj strażnika – ten wejdzie do celi, wtedy skop go i podejdź do szafy. Z niej wyciągnij swoje rzeczy. Z więzienia wyjdź przez okienko (na dole). Gdy wyjdziesz z więzienia żołnierz zapyta, kim jesteś – odpowiedz, że naprawiasz antenę (1). Poczekaj aż żołnierz się oddali, włącz tryb DISCREET i przejdź koło Groboklona. Rozwal gwardzistów kulkami i udaj się na prawo. Jesteś wolny.

2. Proxima Island

Przejdź w prawy róg celi i naciśnij spację (tryb NORMAL). Zjedziesz do kanałów. Kanałami przejdź na południe (lewo-dół). Przeskocz z belki na belkę. Stań na najbliższej kracie i wjedź do góry. Skop strażnika. Wyjmij swoje rzeczy z szafy i wyjdź drzwiami na dwór. Jesteś wolny.

3. Pierwsza część fabryki w Hamalai Mountains

Poczekaj, aż strażnik otworzy drzwi, wtedy skop go. Wyjmij swoje rzeczy z szafek (pomieszczenie obok) i kontynuuj grę.

Wiesław Romanowski (Wejherowo), 2,5 pkt.

LOGICAL (PC)

Do każdego etapu możesz dostać się bez wpisywania hasła. Wystarczy, abyś na ekranie tytułowym wpisał ELOWANTS i numer etapu. Wpisz hasło THE FINAL CUT lub ABRAKADABRA, aby wejść do trybu edycji planszy. Jeżeli hasło nie poskutkuje, podaję kilka kodów:

OTHER THINGS
BE HONEST
BLUE IN VIOLET
THREE PATHS
DANGEROUS
THE WANDERER
SECRET CHAMBER
FALCONS FLIGHT
BLUE ANGEL
FAR THUNDER
A SIMPLE ONE
BLUE VELVET
PARADISE 1
CLASSIC ART
VENI VIDI VICI
WE LIKE IT
FOREVER HERE
WONDERLAND
THE SNARE
CURE IT
SUN IS SHINING



Tomasz Jurgielewicz (Konin), 2,5 pkt.

MASTER OF ORION (PC)

Wciśnij ALT i wstukaj MOOLA – 100 kredytów.

Maciej Stelmach (Wadowice), 1,5 pkt.

MEAN ARENAS (AMIGA)

Wpisując jako hasło CHEAT – znajdziesz się w dodatkowym etapie, a gdy weźmiesz przedmiot w kształcie UFO – uaktywnią się klawisze specjalne.

Sylwester Kołcz (Orły), 2 pkt.

NICK FALDO'S GOLF (AMIGA)

Gdy pokaże się zdjęcie Nicka wówczas wpisz: MAJORTOM – możesz grać na Marsie.

Sylwester Kołcz (Orły), 1,5 pkt.

NICKY 2 (AMIGA)

Kody:
2. DRACO
3. ATIKH
4. FIRAM
5. LURNA
6. PALET
7. MIURA
8. SLORY

Maciej Stelmach (Wadowice), 1 pkt

NOVA 9 (PC)

Uruchom gierkę przez: NOVA9 SANDMAN.
Kombinacja: ALT + F7 - regeneracja tarcz.

Maciej Stelmach (Wadowice), 1,5 pkt.
Sławomir Niedziała (Bytów), 1,5 pkt.

OPERATION WOLF (PC)

Wciśnij klawisz F10 na tablicy rekordów i zmień słowa HIGH SCORES na FIRM HELP. Teraz możesz w czasie gry używać klawisza F7 do odnowienia energii, F8 - aby przeskakiwać etapy, F9 - nietykalność.

Tomasz Jurgielewicz (Konin), 1,5 pkt.

OUTPOST (PC)

Kombinacja klawisza CTRL z funkcyjnymi (F9, F10, F11, F12) może znacznie ułatwić rozgrywkę.

Sławomir Niedziała (Bytów), 2 pkt.

OUTRUN (PC)

Napisz RED BARCHETTA. Teraz:
T - czas,
S - następny poziom,
B - restart.

Maciej Stelmach (Wadowice), 1,5 pkt.

QUEST FOR GLORY I (PC)

Wstukaj: RAZZLE DAZZLE ROOT BEER. Teraz B - więcej srebra, T - teleport. Działają również inne klawisze umilające życie: D, K, M, S.

Maciej Stelmach (Wadowice), 1,5 pkt.

PINBALL FANTASIES (PC)

Działają tylko podczas oglądania stołów:
CHEAT
EARTHQUAKE
EXTRA BALLS
FAIR PLAY
Możesz również wstukać:
SNAIL
JOHAN
TECH
GREET
STEIN
GABRIEL
ROBBAN
DANIEL
TSP

Maciej Stelmach (Wadowice), 2 pkt.

PIT FIGHTER (AMIGA)

Podczas gry wpisz LOBSTRES. Teraz możesz użyć klawiszy od 1 do 9 i 0 - zmiana poziomu, L - eliminacje, C - mistrzostwa.

Sylwester Kołcz (Orły), 1,5 pkt.

P.P. HAMMER (AMIGA)

Wciśnij 1, 2, 3, 4 - uzyskasz wszystkie przedmioty.

Maciej Stelmach (Wadowice), 1 pkt

PRIVATEER (PC)

Ponieważ w opisie Privateera w Gamblerze nie [illegible] kla[illegible]io-glśmiertelność, N - przeskakiwanie poziomów.

Sylwester Kołcz (Orły), 2 pkt.

DOOM 2 (PC

Gdy znajdujesz się na windzie (na 30. poziomie), na samej górze zpędź się i z biegu przeskocz na podest pod ikoną. Wpisz kod IDCLIP st to kod na przechodzenie przez ściany). Przejdź przez ikonę. ajdziesz się w małym pokoiku, w którym jest nabita na pal głowa... hna Romero, głównego programisty gry. Wystarczy ją wtedy potraktc ić z rakiet i możesz się delektować zakończeniem gry DOOM 2: HELL [EARTH. Poza tym, kiedy przeniesiesz się za pomocą teleportu na czątek planszy, usłyszysz jakieś słowa. Jeżeli dobrze się wsłuchasz - usłyszysz „To defeat me, you must kill John Romero".

Bartosz Sztandar (Dąbrowa Górnicza), 2 pkt.

ECO QUEST II (PC

Kombinacja otwierająca sejf - to 582.

Tomasz Jurgielewicz (Konin), 1 pkt

EPIC PINBALL (P(

Wciśnij F1 w menu - więcej bil.

Wiesław Romanowski (Wejherowo), 3 pkt.

PUZZNIC (PC)

48 - ICHI NICH
49 - IGAN BARD
50 - PASS WORD
51 - MINA SAMA
52 - ND.D KAGE
53 - DE.N ANID
54 - HASH IAGA
55 - RIMA SITA
56 - THAN KYDU
57 - MAID OOKA
58 - IAGE ITAD
59 - AKIM ASHI
60 - TEAR IGAT

Tomasz Jurgielewicz (Konin), 2 pkt.

ROBOCOP 2 (AMIGA)

Wpisz SERIAL INTERFACE na ekranie tytułowym.
F9 - uzupełnienie energii,
F10 - skipper leveli.

Maciej Stelmach (Wadowice), 1,5 pkt.

ROCKETEER (PC)

Trzy kody: SHOOTOUT, CHASE i RESCUE ułatwią ukończenie gry.

Tomasz Jurgielewicz (Konin), 1,5 pkt.

ROCK'N'ROLL (PC)

Aby wybrać dowolny etap, wpisz swoje imię jako RAINBOW ARTS oraz numer etapu, następnie wpisz XX, czterokrotnie sumę cyfr numeru etapu, znowu XX i numer etapu w odwrotnej kolejności. Na przykład, dla etapu 31 wpisz: 31 XX 4444 XX 13.

Tomasz Jurgielewicz (Konin), 1 pkt

ENTER to ilustrowany, popularny, wysokonakładowy miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Magazyn ENTER adresowany jest do użytkowników różnych komputerów, w szczególności: Atari ST, Commodore Amiga, IBM PC, Macintosh. Także osoby nie posiadające komputera, a zainteresowane tą techniką znajdą w miesięczniku wiele ciekawych materiałów. ENTER jest bogato ilustrowany i wydawany na wysokim poziomie edytorskim. Na szczególną uwagę zasługują trzy rubryki pisma:

★ RAPORT - w każdym numerze publikowany jest test porównawczy sprzętu lub oprogramowania (np. drukarki, 386-ki, skanery, arkusze kalkulacyjne) dający czytelnikowi wszechstronną wiedzę o oferowanych na rynku produktach;
★ LABORATORIUM - nieodłączną częścią pisma są testy sprzętu i oprogramowania publikowane w każdym numerze;
★ KONSYLIUM - rzecz w polskiej prasie komputerowej dotychczas nie spotykana, czyli porady w formie pytań czytelników i zwięzłych, precyzyjnych odpowiedzi ekspertów (kilka - kilkanaście pytań w jednym numerze).
★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł)
★ **W prenumeracie taniej: za 6 numerów - 17,5 zł (175.000 zł), za 12 numerów - 34,0 zł (340.000 zł).**
★ **Wysyłka pocztą gratis!**

PCkurier to informacyjny dwutygodnik (26 wydań rocznie) przeznaczony dla użytkowników komputerów osobistych. Składa się nań kilka bloków:

★ Notes, czyli zwięzłe notki o wydarzeniach, które miały miejsce, oraz takich, które dopiero nastąpią;
★ PCinfo, czyli krótkie informacje o sprzęcie, oprogramowaniu i rynku mikrokomputerowym;
★ PCmemo - rozbudowane informacje programów i sprzętu;
★ Rubryka Pro memoria, w której publikowane są w formie zestawień, tabel itp. funkcje programów, porównania różnych kart, dysków itd, słowem informacje, które nawet jeśli nie są w danym momencie potrzebne, to warto zachować;
★ Dla praktyków, czyli rubryka z różnymi sztuczkami i rozwiązaniami najróżniejszych problemów;
★ I wreszcie: Giełda, czyli setki drobnych (gratisowych) ogłoszeń - Kupię, Sprzedam, Zamienię, Dam pracę, Szukam pracy.
★ PCkurier ukazuje się od 1989 roku.
★ Cena kioskowa: 2,30 zł (23.000 zł).
★ **W prenumeracie taniej: za 26 numerów - 55 zł (550.000 zł), za 13 numerów - 29 zł (290.000 zł).**
★ **Wysyłka pocztą gratis!**

Magazyn **AMIGA** to ilustrowany miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów Commodore Amiga – zarówno dla tych początkujących, jak i dla zaawansowanych, zarówno dla interesujących się oprogramowaniem, jak i tajnikami sprzętu. Część artykułów jest tłumaczeniem z najpopularniejszego na rynku niemieckim miesięcznika „AMIGA Magazin".
Wśród stałych rubryk czytelnicy znajdą m.in.:

★ AMIGA Play – opisy i oceny kilkunastu gier (nowości, ale także ulubionych „klasyków").
★ Public Domain – opisy dyskietek najpopularniejszej biblioteki oprogramowania Public Domain – dyskietki Fisha.
★ Kuferek AMIGI, czyli Tips & Tricks.
★ Testy sprzętu i oprogramowania.
★ Wszystkie te rzeczy znajdą Państwo na 80 barwnych stronach miesięcznika.
★ Cena kioskowa: 2,70 zł (27.000 zł).
★ **W prenumeracie taniej: za 6 numerów - 13,20 zł (132.000 zł), za 12 numerów - 26,40 zł (264.000 zł).**
★ **Wysyłka pocztą gratis!**

Gambler to barwny wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i grom wideo. W każdym numerze kilkanaście opisów, recenzji, nowości, zapowiedzi na bieżące numery.
W każdym Gamblerze występują rubryki:

★ Cover story, czyli przekrojowy tekst, przedstawiający wybrany temat.
★ T&T to klasyczne „tips& tricks", tyle że w niespotykanej dawce 16- stronicowej wkładki poświęconej jedynie sztuczkom.
★ Kombinatorzy - każdy numer przynosi coś dla „kombinatorów": galerie, różne konkursy itp.

W Gamblerze znalazło się miejsce także dla nietypowych jak na takie pismo rubryk z pogranicza kultury (wideo, CD), zgrywy politycznej („Co tam panie w polityce") i publicystyki związanej z tematyką komputerową.

Te wszystkie frapujące informacje w dobrej szacie graficznej za 2,30 zł (23.000 zł)

★ **W prenumeracie taniej: 12,40 (124.000 zł) za 6 numerów, 24,80 (248.000 zł) za 12 numerów.**
★ **Wysyłka pocztą gratis!**



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów, jaka została przez Państwa zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu z banku opłaconego kuponu prenumeraty.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — *prenumeruję pierwszy raz: wstaw X*

PCkurier	13	29,- (290.000,-)	kwota:	
	26	55,- (550.000,-)	kwota:	
ENTER	6	17,50,- (175.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	13,20,- (132.000,-)	kwota:	
	12	26,40,- (264.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	12,40,- (124.000,-)	kwota:	
	12	24,80,- (248.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
TELECOM FORUM	6	9,- (90.000,-)	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 30.08.95	*Kupon* 8/95		suma:	

LUPUS

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — *prenumeruję pierwszy raz: wstaw X*

PCkurier	13	29,- (290.000,-)	kwota:	
	26	55,- (550.000,-)	kwota:	
ENTER	6	17,50,- (175.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	13,20,- (132.000,-)	kwota:	
	12	26,40,- (264.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	12,40,- (124.000,-)	kwota:	
	12	24,80,- (248.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
TELECOM FORUM	6	9,- (90.000,-)	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 30.08.95	*Kupon* 8/95		suma:	

LUPUS

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — *prenumeruję pierwszy raz: wstaw X*

PCkurier	13	29,- (290.000,-)	kwota:	
	26	55,- (550.000,-)	kwota:	
ENTER	6	17,50,- (175.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	13,20,- (132.000,-)	kwota:	
	12	26,40,- (264.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	12,40,- (124.000,-)	kwota:	
	12	24,80,- (248.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
TELECOM FORUM	6	9,- (90.000,-)	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 30.08.95	*Kupon* 8/95		suma:	

LUPUS

CADCAM FORUM (dawniej CADforum) to dwumiesięcznik (6 wydań rocznie) przeznaczony dla osób zainteresowanych komputerowym wspomaganiem projektowania (CAD, czyli Computer Aided Design). W piśmie przedstawione są różne systemy CAD - m. in. AutoCAD, LogoCAD, Map-Info... Różne także obszary zastosowań leżą w kręgu zainteresowania pisma: architektura, budownictwo, geodezja, kartografia, mechanika, elektronika i projektowanie obwodów, grafika. Wiele jest informacji praktycznych, nadających się do natychmiastowego wykorzystania (m. in. programy w LISP-ie).

★ CADCAMFORUM jest pismem fachowym. Mimo tego pismo adresowane jest nie tylko do osób profesjonalnie zajmujących się CAD-em, ale także do wszystkich tych, którzy chcą (choćby wstępnie) poznać temat, dowiedzieć się, jakie w interesujących ich dziedzinach istnieją możliwości stosowania techniki komputerowej. Projektowanie bez komputera to dzisiaj już archaizm.

★ Pismo jest jedynym tego typu wydawnictwem w Polsce (istnieje od 1989 roku).

★ Cena detaliczna (CADCAMFORUM dostępny jest w księgarniach technicznych): 3 zł (30.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**

15 zł (150.000 zł) za 6 numerów.

Netforum jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się tematyką szeroko pojętych sieci komputerowych - od sieci lokalnych LAN, poprzez sieci metropolitalne MAN, do sieci o zasięgu światowym WAN.

★ Czasopismo prezentuje różne ich aspekty, m.in. bezpieczeństwo i ochronę danych, sieciowe bazy danych, protokoły sieciowe, przykłady architektury na styku sieci LAN i WAN. Na łamach Netforum prezentowane są także obszerne przeglądy sprzętu sieciowego stosowanego w różnych ich warstwach (m.in. okablowanie, bridge, routery).

★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**
15 zł za 6 numerów (150.000 zł).

UNIXforum jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się problematyką systemów wielodostępnych i wielozadaniowych. Pismo jest przeznaczone dla użytkowników systemów otwartych, administratorów instalacji komputerowych, dla firm wdrażających zintegrowane systemy komputerowe.

★ W stałych działach UNIXforum publikowane są niezależne testy sprzętu i oprogramowania, przedstawione są zintegrowane rozwiązania informatyczne dotyczące np. automatyzacji prac biurowych, aplikacji przemysłowych.

★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**
15 zł (150.000 zł) za 6 numerów .



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów, jaka została przez Państwa zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu z banku opłaconego kuponu prenumeraty.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Pokwitowanie dla Wpłacającego	odcinek dla posiadacza r-ku	Odcinek dla Banku
zł	zł	zł
słownie	słownie	słownie
Wpłacający	Wpłacający	Wpłacający
adres	adres	adres
na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępinska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa	*na rachunek:* LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa	*na rachunek:* LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępinska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa
 datownik podpis przyjm. opłata zł	 datownik podpis przyjm. opłata zł	 datownik podpis przyjm opłata zł

ROLLING THUNDER (AMIGA)

Napisz JIMBABY - nieśmiertelność.

Andrzej Burakowski (Ciepielów), 1,5 pkt.

SILVER PINBALL (PC)

W czasie gry naciśnij Esc, potem B i N - dodatkowa bila.

Tomasz Jurglelewicz (Konin), 1,5 pkt.

SEAL TEAM (PC)

Gdy podchodzisz do Wietnamców, nie poruszaj się skokami - możesz być łatwiej odkryty, a ponadto Twoi ludzie zostaną w tyle i możesz być pozbawiony wsparcia w krytycznej chwili. Jeśli więzień, którego masz porwać, stara się uciec, strzel do niego z pistoletu (M39) lub ogniem pojedynczym. Na pewno odbierze mu to ochotę na ucieczkę (nie przesadzaj z tym strzelaniem, bo kipnie). Jeśli jako swoje uzbrojenie wybierzesz M60 lub M63 (Stoner), to w następnej misji będziesz miał do nich więcej amunicji: M60 - 800, a M63 - 1200 naboi. W misjach wymagających ataku na duże zgrupowanie wroga (np. misja na cmentarzu) wyślij na wroga wsparcie powietrzne, a sam ukryj się i poczekaj (niezawodny sposób), po chwili na polu bitwy zostaną tylko trupy. Za zebraną broń i dokumenty też dostajesz punkty. W misjach RESCUE przekradaj się z zabezpieczoną bronią (najlepiej w ogóle nie strzelaj, bo zostaniesz wykryty. Do misji DEMOLITION nie trzeba brać ładunków wybuchowych, wystarczy M63 Stomer (zbyt obładowany będziesz wolniej chodził).

Tomasz Jurglelewicz (Konin), 3 pkt.

SPACE ACE (PC)

Na screenie tytułowym wpisz DODEMODEXTER albo po prostu BORF. Gra przejdzie sama.

Bartosz Sztandar (Dąbrowa Górnicza), 1,5 pkt.

SPACE COMMANDER (PC)

Napisz w trakcie gry: ABC123QXY - nieśmiertelność, TAB + D, demo.

Tomasz Jurglelewicz (Konin), 1,5 pkt.

STAR GOOSE (PC)

Gdy przejdziesz 1. poziom, po skończeniu gry nie czekaj, aż pojawi się lista rekordów, tylko wciśnij spację. Nie będziesz mógł się wpisać na listę, ale zaczniesz grać od poziomu, na którym skończyłeś.

Tomasz Jurglelewicz (Konin), 1 pkt

STORMLORD (ATARI ST)

Podczas wyświetlania opcji wyboru roli, wpisz trzy, cztery razy słowo: DRAGONBRIDGE. Następnie zatrzymaj grę i wciśnij klawisz I. Jesteś teraz nieśmiertelny.

Radosław Rulński (Szczytno), 1,5 pkt.

STRIKE COMMANDER (PC)

Jeśli chcesz zbombardować lotnisko (pas startowy), nadleć tak, jakbyś chciał lądować, na małej wysokości i gdy będziesz miał pas w F8, zrzuć Durandale. W pierwszej misji, w Andes Mallorca warto wykorzystać cztery Mavericki kupione przez Sterna. Działko świetnie rozwala wszystko, co jest na ziemi i nic nie kosztuje. Aby uciszyć działa plot (AAA) koloru zielonego, zniszcz pobliski radar.

Tomasz Jurglelewicz (Konin), 2 pkt.

SWITCH BLADE (AMIGA)

Na ekranie tytułowym możesz napisać:
CHROME - nieśmiertelność,
LEVELn (n = numer poziomu).

Maciej Stelmach (Wadowice), 1,5 pkt.

TAJEMNICA STATUETKI (PC)

Hacjenda znajduje się na dole mapy San Ambrosio. Serwetka leży na lewym konturze lady w kawiarni. Odpowiednie proporcje drinków podawanych w barze:

GIN - 2
EL PRESIDENT - 3
CUBA LIBRE - 2
ULYSSES - 2
PIWO - GENUINE GRAFT

Oto skuteczny sposób na wydostanie się z więzienia:

1. Użyj wyłącznika.
2. Pluj w drzwi, aż zaschnie Ci w gardle.
3. Użyj plamy wilgoci.
4. Pluj w drzwi do skutku.
5. Opluj klamkę.
6. Opluj kabel zasilający.
7. Opluj wyłącznik.
8. Pluj w wyłącznik, aż zaschnie Ci w gardle i użyj plamy wilgoci.
9. Krzyknij w stronę dziurki od klucza: „Zginiesz, szczurze".
10. Wyrwij kabel zasilający.
11. Opluj szczelinę między drzwiami a podłogą.
12. Opluj kabel zasilający.

Strażnika trochę pokopie, a Ty będziesz wolny. Żeby wziąć monetę z plaży, należy rzucić mokrą serwetkę na śpiącą blondynkę. Aby wziąć starą monetę z walizki pokutnika, należy wrzucić tam monetę znalezioną na plaży. Aby wziąć lornetkę, należy upić turystę drinkami kupionymi w kawiarni. Aby spławić żebraka przed hotelem w Nicei, należy mu odpowiadać w takiej kolejności: 1, 1, 1, 4, 1, 1, 4, 3. Gdy wypowiadasz zaklęcie, mów je w takiej kolejności: 4, 3, 2, 4.

Wiesław Romanowski (Wejherowo), 2,5 pkt.

TERMINATOR II (PC)

Kody do wpisania po włączeniu gry (top\bottom):

1 - 6334\5705,	2 - 9961\2295,
3 - 4827\5436,	4 - 3902\5447,
5 - 1869\9894,	6 - 4664\7711,
7 - 6866\8723,	8 - 9741\3035,
9 - 1842\9040,	10 - 3942\6729,
11 - 3548\4966,	12 - 7376\5537,
13 - 2082\4833,	14 - 4639\1930,
15 - 2306\5021,	16 - 6270\5929,
17 - 5097\9161,	18 - 4031\1150,
19 - 3430\8909,	20 - 9758\6422,
21 - 9655\6359,	22 - 6483\4041,
23 - 3602\9374,	24 - 4596\8281,
25 - 4734\1999,	26 - 4932\1024.

Tomasz Jurglelewicz (Konin), 1,5 pkt.

TEST DRIVE II (PC)

Podczas gry:
aerf - szybkie przyspieszenie i szybkie hamulce,
gass - szybkie przemieszczenie się do stacji,
gasst - przemieszczenie się do stacji.

Maciej Stelmach (Wadowice), 1,5 pkt.

TEST DRIVE III (PC)

Klawiszologia:
F1 - zmiana skali obrazu,
F2 - zmiana dokładności grafiki,
F10 - replay,
CTRL E - dźwięk silników ON\OFF,
CTRL Q - dźwięk ON\OFF,
CTRL J - kalibracja joysticka,

CTRL K - włączenie klawiatury,
CTRL P - pauza.

Tomasz Jurgielewicz (Konin), 0,5 pkt.

THUNDER BLADE (AMIGA)

Do high score wpisz się jako CRASH, teraz klawisz HELP przenosi na następny poziom.

Andrzej Burakowski (Ciepielów), 1,5 pkt.

WARLORDS (PC)

Wciśnij ALT + F2 - niespodzianka.

Tomasz Jurgielewicz (Konin), 1,5 pkt.

WINGS OF DEATH (ATARI ST)

Podczas gry wpisz ST FOREVER. Sprawdź teraz klawisze od F1 do F10.

Radosław Ruiński (Szczytno), 1,5 pkt.

WIZARDRY 7 (PC)

Aby uzyskać odpowiednie umiejętności, należy zmieniać bohaterom profesje. Co prawda, tracą wtedy poziomy doświadczenia, a wartości ich cech maleją, ale będą mogli szybciej szkolić swe umiejętności. Jest to ważne zwłaszcza w wypadku zdolności czytania map, bez której gra jest znacznie cięższa do ukończenia.

Sławomir Kościej (Spychałów Wieś), 1,5 pkt.

UGH! (PC)

Aby mieć 99 żyć, należy w pliku UGH.EXE w hex 5715 wstawić wartość 63.

Mariusz Gerard Sado (Zielona Góra), 2 pkt.

X-WING (PC)

Po rozpoczęciu misji należy kilka razy szybko wcisnąć ESC. Pokaże się wtedy menu, które da Ci nieograniczoną ilość amunicji, odporność na zderzenia i niewyczerpalną moc osłon.

Mariusz Gerard Sado (Zielona Góra), 1,5 pkt.

ZOOL (PC)

Aby mieć 99 żyć, należy w pliku ZOOL.DAT w hex 75A wstawić wartość 5A.

Mariusz Gerard Sado (Zielona Góra), 2 pkt.

ZENEK SAPER (AMIGA)

Kody:

01. 2415823	02. 6367713
03. 0284552	04. 7951082
05. 2506387	06. 0225563
07. 2461791	08. 3137475
	10. 4553115
11. 1391652	12. 0001116
13. 0233635	14. 0338267
15. 1512186	16. 0233020
17. 4215521	18. 2234567
19. 1641914	20. 1481112
21. 7727941	22. 4681012
23. 8793825	24. 7125345
25. 7277279	

Marcin Szper (Lubin), 2,5 pkt.

Klasyfikacja SUPERTETE po trzech etapach:

1.	Jurgielewicz Tomasz (Konin)	-	52
2.	Łysik Paweł (Józefów)	-	36
3.	Podlipski Marcin (Legnica)	-	17,5
4.	Nowacki Artur (Szczecin)	-	15,5
5.	Brzoska Rafał (Zawada Książęca)	-	15
6.	Stelmach Maciej (Wadowice)	-	15
7.	Badura Krzysztof (Zielonki)	-	13
8.	Burakowski Andrzej (Ciepielów)	-	12,5
9.	Gołąb Aleksander (Gdynia)	-	12
10.	Narożny Paweł (Zielona Góra)	-	12
11.	Wojnarowski Dominik (Legionowo)	-	12
12.	Kołcz Sylwester (Orły)	-	11,5
13.	Romanowski Wiesław (Wejherowo)	-	10
14.	Pilarek Dariusz (Częstochowa)	-	9
15.	Ruiński Radosław (Szczytno)	-	9
16.	Dominik Andrzej (Kielce)	-	8
17.	Niedziała Sławomir (Bytów)	-	7,5
18.	Osada Marcin (Toruń)	-	7
19.	Sado Mariusz Gerard (Zielona Góra)	-	5,5
20.	Fijałkowski Sławomir (Nowa Sól)	-	4,5
21.	Qwartz (Gliwice)	-	4,5
22.	Szafalowicz Aleksander (Lębork)	-	4,5
23.	Kaczka (Kraków)	-	3,5
24.	Sztandar Bartosz (Dąbrowa Górnicza)	-	3,5
25.	Ostafijczuk Łukasz (Przeworsk)	-	3
26.	Wojda Jacek (Warszawa)	-	3
27.	Szper Marcin (Lubin)	-	2,5
28.	Kościej Sławomir (Spychałów Wieś)	-	1,5
29.	Leśniak Bartosz (Krosno)	-	1

PRZYPOMINAM, ŻE WALCZYCIE O 10 BANIEK (1000 NOWYCH ZŁOTYCH), A DO KOŃCA KONKURSU JESZCZE TYLKO CZTERY MIESIĄCE!!! Krzysztofa Badurę z Zielonek pod Krakowem przepraszamy za ustawiczne zniekształcanie jego nazwiska (na Bachwę), imienia (Roman) i miejsca zamieszkania (tego na szczęście jeszcze nie zdążyliśmy!). Wyjaśniamy też, że w numerze 6/95 punkty zdobył właśnie Krzysztof Badura, co zostało uwzględnione w punktacji prezentowanej w tym numerze.

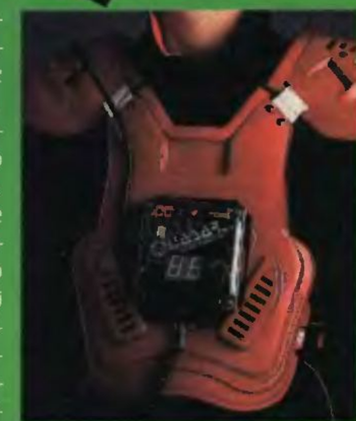
A Krzysztofowi dziękujemy za list i obiecujemy, że na przyszłość będziemy się starali nie zmieniać Wam imion i nazwisk (a nuż się uda?).

don Pedro (z Krainy Dreszczowców)



QUAZAR





Do celu – siedziby firmy MegaQuest – trafiliśmy na podstawie szczątkowych informacji bez trudu, już po dwóch godzinach. Z pogodnymi twarzami czereśniaków z Warszawy, rześcy po parokilometrowym spacerze, wkroczyliśmy słaniając się ze zmęczenia do salonu gier komputerowych mieszczącego się, o dziwo, na dolnej kondygnacji 10–piętrowego domu mieszkalnego. Parę minut później, doprowadzeni przez dwumetrowego draba, stanęliśmy przed obliczem kierownika, który – ze zdziwieniem patrząc na nasze wymięte garnitury z koszulek polo i powyciąganych jeansów – zaprosił nas do swojego biura. Tam, mnąc z zakłopotaniem służbowe beretki (model szturmowy Włóczka RED-13), zaczęliśmy z ociąganiem snuć smutną opowieść o dwóch redaktorach ze stolicy. Nasz chytry plan powiódł się... Oto, co zobaczyliśmy.

Udało nam się obejrzeć system Broni Laserowo–Komputerowej – Quazar, który za jedyne kilka wybitych zębów, zwichnięć i otwartych złamań pozwala wcielić się w żądnego krwi komandosa przyszłości. Nieograniczona liczba żyć i możliwość bezkarnego siania do wszystkiego, co się rusza – to ideał wyżywki.

Jest to możliwe dzięki systemowi laserowych karabinów, którymi posługują się zawodnicy oraz kamizelek – detektorów trafień (zdjęcia gdzieś obok). Cały sprzęt można założyć w 30 sekund, zaś jego kłopotliwość podczas walki jest praktycznie zerowa. Kamizelkę skonstruowano w taki sposób, aby uniemożliwić zagrania niesportowe, czyli zasłonięcie czujników. Co więcej, w czujniki zaopatrzony jest również pistolet, co zapobiega chowaniu się za winklem i wystawianiu samego gnata bez narażania własnego tyłka. Jedyna różnica między prawdziwą strzelaniną a Quazarem polega na tym, że można spokojnie wystawić głowę znad jakiejś zasłony i obserwować przebieg potyczki, samemu nie będąc narażonym na trafienie (po prostu, nie ma czapek z detektorami :))

Na powierzchni 400 m² umieszczono labirynt o niesamowitych rozmiarach, skonstruowany z wysokich drewnianych przepierzeń, wyposażony w multum reflektorów, lamp stroboskopowych i głośników zapewniających tło. Bardzo dobrze dobrano oprawę dźwiękową w klimacie techno (nie mylić z disco, lub co gorsza disco-polo), choć musimy przyznać, że nam, pokoleniu pamiętającemu jeszcze Wietnam, bardziej odpowiadałby ryk helikopterów, czy okrzyki szturmujących komandosów – Go, go, go, go!. Wystarczy posłuchać początku „One" (Metallica, z płyty „Justice for All"), żeby zrozumieć, co mamy na myśli.

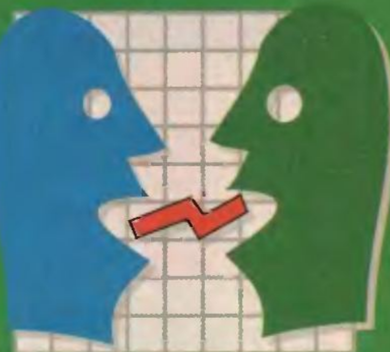
Na „pole walki" wciągnięto również dwa wraki samochodów. Wraz z podświetlaną podłogą, gąszczem uliczek, jazgotem głośników i tłumem oszalałych ludzi, całość sprawia wrażenie partyzanckiej walki w ruinach miasta. Specjalne teatralne „nadymiacze" pracują tak pilnie, że czasami stoi się metr od przeciwnika, nie wiedząc o jego obecności. Dzięki tej gęstej atmosferze promienie laserowe stają się lepiej widoczne.

Walki „wszyscy przeciw wszystkim" niestety nie mieliśmy okazji spróbować. Włączyliśmy się za to w starcie dwóch drużyn, które poza strzelaniem do siebie usiłują jeszcze zdobyć bazę przeciwnika. Nad przebiegiem gry czuwa komputer, który zbiera wszystkie dane o trafieniach (w przeciwników i swoich ludzi), a po występie udostępnia je półżywemu graczowi w postaci schludnych wydruków ze szczegółowymi statystykami, włączając porównanie z innymi graczami.



Braliśmy udział w czterech grach i cóż... Możemy tylko szczerze zalecić parodniowy wakacyjny wyjazd do Gdyni. Doom się nie umywa (akurat wczoraj „deathmatchowałem" z Kamilem przez parę godzin i mówię Wam, betka w porównaniu z Quazarem). Dużym plusem jest kompletna bezkrwawość walki. Nad jej przebiegiem czuwa „ochroniarz" ze specjalnym pistoletem, który za nieprzestrzeganie zasad (czyli praktyki sadystyczne) wyłącza zawodnika na parę minut z gry – mamusie mogą być spokojne.

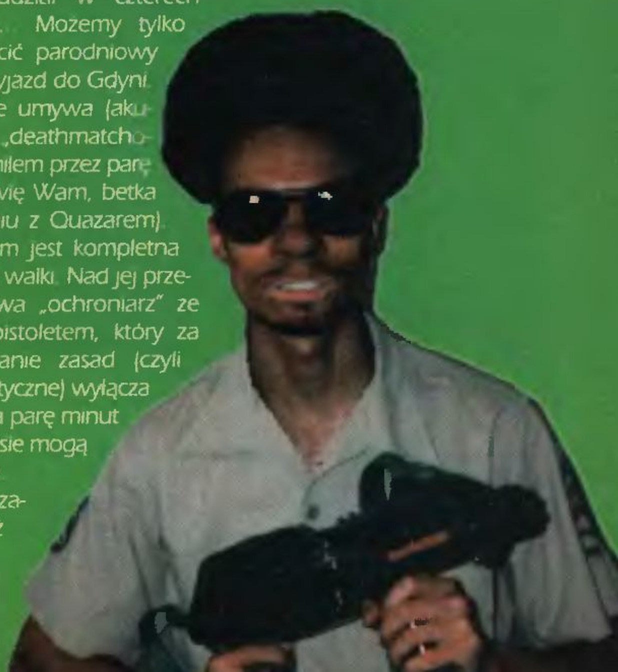
Zresztą, zapraszamy też tatusiów. Przypomną sobie Gwiezdne Wojny, a nudzić nie będą się z pewnością, czego dowodem jest walka redaktorów dwóch lokalnych gdyńskich rozgłośni radiowych, którą mieliśmy okazję oglądać.

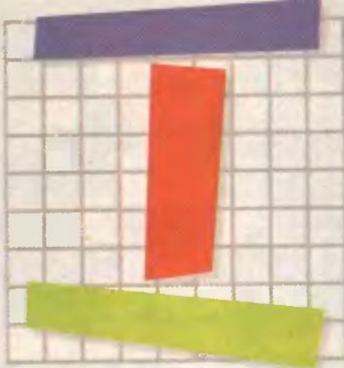


McSon & Wieprz

Dziękuję za towarzystwo i walkę fair play Kamilowi R. z Truskawca (dokładne dane personalne w każdej komendzie policji) – bez niego powstanie tego tekstu byłoby mocno utrudnione, albo prawie niemożliwe, lubo też kompletnie nieprawdopodobne. Obaj dziękujemy też firmie MegaQuest za łagodne obejście się z delikatnym kolegium redakcyjnym i udostępnienie swego wolnego czasu.

Firma MegaQuest, Gdynia, ul. 1 Armii Wojska Polskiego 3-11, tel. (0-58) 297 133





Nikomu chyba nie trzeba przypominać wielkiej rewolucji, jaką przeżyliśmy w związku z rozwojem technik komputerowych. To, co w roku, dajmy na to, 1990 wydawało się tylko mrzonką i bajaniem futurologów, dziś jest rzeczywistością. Wraz z rozwojem technik multimedialnych pojawiają się na rynku programy zdumiewające pod względem graficznym i dźwiękowym. Gry komputerowe tworzy się w tej chwili podobnie do filmów fabularnych. Zawodowi reżyserzy, zawodowi operatorzy, faceci od efektów specjalnych i, rzecz jasna, zawodowi aktorzy. Ogromna popularność gier komputerowych (dochody z nich przewyższają niekiedy zyski przynoszone przez wielkie hity Hollywood) przyciągnęła na ten rynek wielkie firmy, dysponujące równie wielkimi pieniędzmi.

Wzajemne zależności między filmem a grami komputerowymi przebiegają nie tylko na płaszczyźnie technicznej. Na początku lat 90. twórcy gier zaczęli chętnie czerpać z poetyki kina. Według słynnych przebojów, takich jak Ghostbusters, Predator, Terminator, Conan czy (później) Park Jurajski, Hook, Home Alone, zaczęły powstawać programy komputerowe. Twórcy gry Jurassic Park spędzali czas na planie filmowym, bacznie przyglądając się powstawaniu filmu. Ale od niedawna karuzela zaczęła się kręcić i w drugą stronę. Z uwagi na ogromną popularność gier i ogromne dochody, jakie przynoszą – producenci filmowi zabrali się za ekranizowanie gier. Pierwszą jaskółką (która jednak wiosny tak szybko nie uczyniła) był film Super Mario Bros, oparty na niezwykle popularnej grze. Nie tak dawno na ekrany światowych kin wszedł Street Fighter ze słynnym Jean Claude van Dammem, a kiedy będziecie czytali te słowa, prawdopodobnie pojawi się już film Mortal Kombat z jeszcze sławniejszym Christopherem Lambertem w roli głównej. Mówi się również o filmie na podstawie gry Doom, ale tu jeszcze ani obsada, ani budżet nie zostały ustalone.


Home Alone

Przenikanie się gatunków artystycznych nie jest niczym dziwnym, ani nowym. Literatura, sztuka teatralna i film wspaniale koegzystowały ze sobą od lat. W latach 40. nagła fala mody na proste historyjki obrazkowe (zwłaszcza w USA) wyniosła do tej czołówki komiks. Gatunek do niedawna wyśmiewany, uważany przez tzw. poważnych krytyków za duchową strawę debili. Okazało się jednak, że komiks potrafi opowiadać nie tylko naiwne, okrutne, erotyczne czy sensacyjne bajeczki. Potrafi nie tylko schlebiać gustom przeciętnego analfabety, ale również nieść wartości artystyczne oraz wypowiadać gorzkie prawdy o świecie, w którym przyszło nam żyć. Komiks zaczął być więc traktowany jako równoprawny środek artystycznego wyrazu. Oczywiście, przeciętnemu odbiorcy zawsze będzie się kojarzyć przede wszystkim z Supermanem, Batmanem, Spidermanem czy Asterixem (dobrze, jak komuś kojarzy się z tym ostatnim). Według tych właśnie komiksów zrealizowano cieszące się popularnością filmy animowane i fabularne. Wypada też wspomnieć o Rodzinie Addamsów, świetnej groteskowej parodii horroru. Nic dziwnego, że twórcy gier komputerowych zainteresowali się również adaptacjami najpopularniejszych komiksów.

To, co przeżył niedawno komiks, ta swoista nobilitacja i uznanie w „poważnych kręgach", stanie się już niedługo udziałem gier komputerowych. Po pierwsze dlatego, że w grę wchodzą olbrzymie pieniądze, po drugie – bo zbyt wielka jest ich popularność, aby można je dłużej lekceważyć, po trzecie – bo w związku z rozwojem techniki komputerowej gry stają się zabawą coraz bardziej skomplikowaną, atrakcyjną i zbliżającą




Conan


Dune 2


Batman Returns


Dark Half



się do „rzeczywistości wirtualnej". Nie są to już proste strzelaniny, gdzie od gracza oczekuje się monotonnego wymachiwania joystickiem (i Bogu dzięki), a rozbudowane gry z bogatą fabułą i wielowątkowym scenariuszem.

Niestety, dotychczasowe doświadczenia w transpozycji filmu na gry komputerowe raczej nie mogą napawać otuchą. Trzeba sobie szczerze powiedzieć, że – jak dotąd – według całkiem niezłych filmów (w obszarze kina akcji) robiono złe lub bardzo złe gry. Rzecz jasna, są od tej zasady wyjątki, ale one tylko potwierdzają regułę.

Podobnie rzecz się ma z komputerowymi adaptacjami książek. Przede wszystkim, nie sięgano po nie zbyt często, a kiedy już – to powstawały takie potworki, jak Lord of the Rings czy Riders

ALE KINO!


Dracula Unleashed

of Rohan, niby oparte na trylogii Tolkiena (utworu kultowego dla każdego miłośnika fantasy), ale tak naprawdę ani na jotę nie oddające atmosfery tego wielkiego dzieła. Dziwi, że twórcy gier komputerowych nie wykorzystali twórczości tak znanych autorów horroru, jak King (jedynie Dark Half), Lovecraft (dopiero teraz szykuje się Prisoner of Ice) czy Barker, autorów fantasy, jak np. Moorcock, Norton



(cokolwiek by mówić o ich zdolnościach literackich są to pisarze kultowi, zwłaszcza w USA),


Dune


Ghostbusters

ŻYJEMY W ŚWIECIE, W KTÓRYM PRZENIKANIE SIĘ GATUNKÓW ARTYSTYCZNYCH OSIĄGNĘŁO PUNKT, O JAKIM Z PEWNOŚCIĄ NIE ŚNILI NAWET NAJSTARSI GÓRALE. POSZUKIWANIA NOWYCH MEDIÓW, NOWYCH ŚRODKÓW ARTYSTYCZNEGO PRZEKAZU, A CO ZA TYM IDZIE – NOWEJ KLIENTELI I NOWYCH PIENIĘDZY – STAŁY SIĘ WYZWANIEM DLA WIELU FIRM.

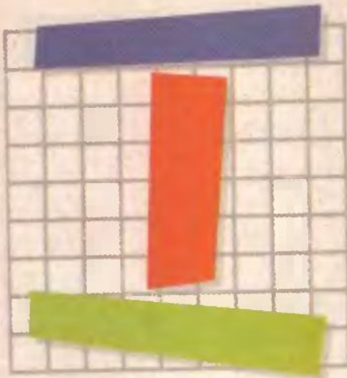


Eddings, Williams lub Le Guin i autorów science-fiction, żeby wymienić tylko Kuttnera, Sheckleya czy Asimova. Trudno mi powiedzieć, skąd wynika niechęć firm komputerowych do dzieł literackich. Dlaczego, zamiast uznanych i znanych autorów, zatrudniano jako scenarzystów kompletnych amatorów, którzy tworzyli jakieś zupełnie nie trzymające się kupy bajeczki? Może po prostu to tylko „okres dziecięcy", taki swoisty czas dojrzewania, po którym przyjdzie pora na naprawdę profesjonalną produkcję. Pierwszym znakiem nowego może być realizacja gry Discworld, według słynnego cyklu powieściowego Terry'ego Pratchetta. Z ubolewaniem jednak stwierdzam, że gra komputerowa jest wręcz niewyobrażalnie słabsza od swego literackiego pierwowzoru (mimo że nie można jej całkowicie dyskredytować). Kiedy doczekamy się pełnowartościowych programów według książek Tolkiena, Kinga, Le Guin czy Sapkowskiego, Bóg jeden raczy wiedzieć.

Ale wracajmy do kina i do komputerowych przeróbek słynnych filmów. Niestety, zarówno z powodów technicznych, jak i finansowych, firmom komputerowym było najłatwiej tworzyć gry zręcznościowe, oparte na pomysłach zaczerpniętych z kasowych i znanych filmów. Tak


Home Alone

oto dostaliśmy do rąk gry nieprawdopodobnie nędzne, jak Terminator czy Predator. A warto zauważyć, że oba filmy były nie tylko produkcjami zyskownymi (również z uwagi na odgrywającego główną rolę Arnolda Schwarzeneggera), ale także filmami w swojej klasie wybitnymi. Predator do dnia dzisiejszego nie tylko pozostał jednym z lepszych obrazów kina akcji, ale przede wszystkim jest rewelacyjnym horrorem. Gry komputerowe zgubiły w tym wypadku cały urok swego pierwowzoru, nie ma mowy o jakiejkolwiek atmosferze, o choć częściowym zdyskontowaniu filmowego sukcesu. Podobnie rzecz się ma z serią Home Alone. Choć obrazy tego rodzaju uważam za przykład kina debilnego, to jednak nie można im odmówić pewnego uroku. Gry komputerowe zrealizowane na podstawie tego filmu są natomiast zwykłą, i to bardzo prymitywnie realizowaną, zręcznościówką. Ten sam



zarzut można wysunąć pod adresem gier stworzonych na podstawie Ghostbusters. Zręczna komedia science–fiction (nadal w czołówce najbardziej kasowych filmów wszech czasów) została ograniczona do



Hook

koszmarnej graficznie strzelaniny, gdzie całym problemem staje się odpowiednio szybkie stukanie w klawiaturę (czy naciskanie joya).

Nieco lepiej rzecz wygląda w wypadku wielkich hitów ostatnich lat, czyli horrorów o Freddym Krugerze (Koszmar z Elm Street) i Draculi. Choć oba te programy dzieli epoka i różnią się zasadniczo pod względem zaangażowanych środków (Elm Street jest gierką o jeszcze dość prymitywnej grafice) – to jednak trzeba przyznać, że twórcom udało się oddać nastrój grozy i niesamowitości, jaki pamiętamy z filmów. Również stworzony nie tak dawno program Dark Half, oparty na jednej ze słabszych powieści mistrza grozy, Stephena Kinga, wskazuje na nieco poważniejsze zajęcie się tematem. Dark Half jest już bowiem całkiem zręcznie zrealizowaną grą przygodową, w dodatku w miarę wiernie oddającą ideę literackiego pierwowzoru. Absolutnie nie można głosić podobnych komplementów pod adresem Conana czy Hooka. Papierowa i nieprzekonująca postać cimmeryjskiego wojownika została cudownie wzbogacona i dookreślona przez Johna Miliusa w filmie Conan Barbarzyńca (muzyka z tego filmu nadal jest jedną z najlepszych i najbardziej porywających, jakie stworzono). Gra komputerowa – to jednak dość dziwaczne i niezręczne połączenie RPG, przygodówki i zręcznościówki. Kiedy dodamy do tego siermiężną grafikę, efekt końcowy wygląda raczej żałośnie. Nieco lepiej jest z Hookiem. Ta gra przygodowa, o w miarę niezłej grafice, razi jednak pewnymi niedoskonałościami technicznymi (średnio wygodny interfejs użytkownika), a miłośnicy przygodówek narzekali również na brak błyskotliwego i wciągającego scenariusza.





Indiana Jones III

Skoro powiedziałem i napisałem już tyle złego o komputerowych adaptacjach filmów, czas na kilka komplementów. Pierwszym naprawdę dobrym programem opartym na kinowym pomyśle jest gra Dune, swoiste, acz bardzo zręczne, połączenie gry przygodowej i strategicznej. Trzeba tu jednak powiedzieć, że twórcy dysponowali przede wszystkim przebogatym materiałem literackim, gdyż cykl o Diunie Franka Herberta wciąż zalicza się do największych przebojów literatury science–fiction.

Film Dune został co prawda uznany za artystyczną porażkę (mimo udziału Stinga w roli Feyda–Rauthy Harkonnena), ale gra nadal zalicza się do klasyki gatunku i, przynajmniej dla mnie, absolutnie się nie zestarzała. Niewątpliwym zaskoczeniem dla graczy była Dune 2. Tym razem otrzymaliśmy militarną strategię o ekscytującej fabule i niemałym stopniu skomplikowania. Nawiązania do materiału filmowego i literackiego pozostały już właściwie tylko w nazewnictwie (rody Harkonnenów i Atrydów, przyprawa, sardaukarzy, żniwiarki itp.), ale program ten mimo upływu lat wciąż uważam za jeden z najlepszych na polu strategii.



Terminator 2



Mortal Kombat

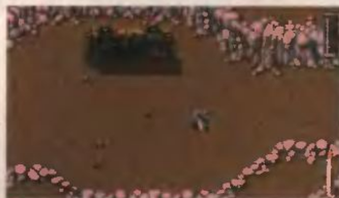


Predator 2

Sądzę, że podobne komplementy mogliby wypowiedzieć miłośnicy gier przygodowych pod adresem cyklu Indiana Jones. Trzy gry z tej serii zostały ściśle oparte na fabule filmu. Co ciekawe, ukazała się część czwarta (również w wersji zręcznościowej), na podstawie nie zrealizowanego scenariusza filmowego. Programom firmy Lucas Arts można co prawda zarzucić niezbyt inteligentne opracowanie interfejsu użytkownika. Ale trzeba za to zauważyć, że w latach, kiedy Sierra męczyła jeszcze graczy koniecznością wklepywania komend z klawiatury, Lucas Arts stosował już ikonki (look, pick up, open itp.) oraz system rozwijanego dialogu (czyli wybie-



nych. Czyli na przykład będziemy oglądać film pt. Rambo 17 na ekranach kin, a następnie ten sam film znajdzie się w naszym komputerze, gdzie gracz będzie miał wpływ na rozwój akcji. To chyba jednak śpiew przyszłości. Podobne przedsięwzięcie wymagałoby zaangażowania środków w tej chwili nieosiągalnych, wymagałoby też wyśmienitego sprzętu. Na razie powinniśmy



Jurassic Park



Mortal Kombat

ranie jednej z podanych przez program kwestii).

Zastanawiam się, co nas czeka w przyszłości. Być może nadejdą czasy filmów interaktyw-



Hook

być świadkami dwóch rzeczy: po pierwsze – powstanie coraz więcej filmów na kanwie gier komputerowych, po drugie – każdy wielki hit kinowy będzie natychmiast przerabiany na grę. W show biznesie nikogo nie stać na marnowanie szans i pieniędzy. A w grach komputerowych (który już raz to powtarzam?!) leżą pieniądze wręcz niewyobrażalne.

Istnieje jednak pewne zagrożenie. Nie od dzisiaj wiele osób zauważa, że kino zubaża literaturę, nie jest w stanie udźwignąć wielości znaczeń i przekazów, które ukazuje autor. Czy gry komputerowe (nawet te gry przyszłości) nie zubożą kina? Czy



Batman Returns



Mortal Kombat

nie będziemy świadkami jak mądra, głęboka powieść zostaje opowiedziana przez reżysera w tzw. przystępny sposób, a następnie twórcy gry komputerowej temat jeszcze bardziej spłycają i, użyjmy brzydkiego słowa, debilizują? Cóż, pożyjemy, zobaczymy. A swoją drogą, jak wspaniałą grę komputerową można by zrobić na podstawie Imienia Róży (choć raczej opierając się na filmie Annaud, a nie książce Eco). Żyjemy w sympatycznych, acz niebezpiecznych czasach intelektualnej i technicznej rewolucji. A czy wyjdzie z tego Rewolucja Październikowa i zmiecie wszystko co mądre, dobre i zaangażowane, to już niestety nie będzie zależało od nas, a od nowych bogów i demiurgów tego świata. Czyli od twórców komputerowych gier.

Jacek Piekara



AHOJ! PRZYGODO!

Gry przygodowe od lat należą do gatunku najbardziej lubianego przez graczy. Mimo swej trudności i stopnia skomplikowania (a może właśnie dzięki tym cechom?). Od lat też stają się „koniem pociągowym" dla wielu firm. Wystarczy tylko przypomnieć sukcesy produktów Sierry (King's Quest, Larry), Infogrames (Alone in the Dark) czy Lucas Arts (Indiana Jones). Koniec roku 1994 i pierwsza połowa roku 1995 przyniosły całkiem sporą dawkę nowych gier przygodowych. A jednocześnie smutną dla graczy konkluzję (smutną ze względów finansowych), iż bez komputera 486 DX i odtwarzacza CD nie mamy nawet co marzyć o podróży w świat Przygody.

Ostatnio ukazały się programy takie, jak **Hell**, **Alone in the Dark III**, **King's Quest VII**, **Little Big Adventure** czy **Discworld**. A czego możemy się spodziewać w najbliższych dniach/tygodniach? W chwili, kiedy piszę te słowa, na rynek weszły właśnie gry **Full Throttle** i **Flight of the Amazon Queen**, a plany firm komputerowych dotyczące gier przygodowych są wręcz nieprawdopodobne. Trudno będzie w tak niewielkim artykule omówić dokładnie, co się wydarzy w najbliższym czasie, ale postaram się zwrócić Waszą uwagę na programy, które mogą się stać rynkowym wydarzeniem.

Przede wszystkim – **Phantasmagoria** firmy Sierra. Największy program w historii gier komputerowych (7 dysków kompaktowych!), który w Polsce ukaże się prawie równolegle z wersją zachodnią (IPS Computer Group). Phantasmagoria – to zrealizowany techniką filmową (występują aktorzy) horror. Dom skrywający złowrogie tajemnice i piękna dziewczyna, która musi przeciwstawić się Złu – czego chcieć więcej?

Horrorem jest też program **Silverload**, zrealizowany przez Millennium. Tym razem akcja gry toczy się na Dzikim Zachodzie, a głównym bohaterem jest łowca nagród, który w poszukiwaniu zaginionego dziecka trafia do miasta opanowanego przez wampiry — właśnie tytułowego Silverload.

Ta sama firma dla nieco mniej odpornych miłośników grozy przygotowuje grę **Scroll**. Zadaniem bohatera jest powstrzymanie bogów zła, usiłujących opanować nasz świat za pomocą starożytnego pergaminu, znalezionego w katakumbach pod Aleksandrią. Można sterować jedną z dwóch postaci, scenariusz jest ponoć wielowątkowy, z różnymi zakończeniami.

Ale przebojem może też stać się produkt Infogrames, **Prisoner of Ice** – gra zrealizowana na podstawie dzieła arcymistrza horroru H.P. Lovecrafta. Tutaj przenosimy się na daleką północ w czasy tuż przed II wojną światową. Niesamowite eksperymenty mają przynieść zwycięstwo nazistom. Twórcy gry obiecują dwa alternatywne zakończenia. Ale czy Prisoner of Ice będzie w tym samym stopniu przerażający, co opowiadania Lovecrafta?

Coś obrodzi nam horrorami. Do pozycji hitu nr 1 kandydować też może **Frankenstein**, zrealizowany przez firmę Interplay. Tym razem gracz nie walczy z potworem. To on budzi się w ciele potwora i musi stoczyć walkę o panowanie nad własnym ciałem i duszą. Przestraszyć nas ma również program **Atmosfear** (Time Warner Interactive). Natomiast kryminalne zagadki trzeba będzie rozwiązać w grach **Riddle of Master Lu** i **Voyeur.** Ta druga jest kryminałem erotyczno–politycznym (dozwolone od lat osiemnastu, rzecz prosta).

Kingdom – the Far Reaches



Frankenstein





Zombie Dinos From the Planet Zeltoid



Witchwood



Silverload

W cudowny świat podróży w czasie przeniesie nas gra **Buried in Time** (U.S. Gold). Atutem tego programu (prócz interesującej akcji) ma być rewelacyjna grafika przypominająca film. Natomiast postacie rodem z dobranocek ukażą nam gry **Casper** (przygody znanego wszystkim dzieciom duszka), **Witchwood** i **Kingdom – the Far Reaches**. W tej ostatniej gracz wciela się w postać młodego chłopca, który ma skompletować pięć części Magicznego Talizmanu, aby obronić świat przed mocą złego czarnoksiężnika. Autorzy Kingdom – the Far Reaches (Interplay) zapewniają, iż akcja gry jest wielowątkowa i istnieje wiele dróg dotarcia do celu.

Grę przygodową, polecaną zwłaszcza dzieciom, proponuje nam również Interplay. Jest to program z pewnymi elementami edukacyjnymi, zatytułowany **Zombie Dinos From the Planet Zeltoid**. Głównym bohaterem jest dinozaur Dexter, który kradnie Obcym z Kosmosu maszynę czasu i przenosi się do teraźniejszości. Zawiadamia gracza o potwornej intrydze, mającej na celu opanowanie świata przez dinozaury-zombie.

Jak więc widać nawet po tym niepełnym omówieniu, rok 1995 może okazać się bogaty i interesujący dla graczy lubiących przygodówki. Niestety, absolutnie konieczne stanie się zakupienie dobrego komputera (najlepiej Pentium) i oczywiście CD-ROM. Morałem naszych czasów może stać się twierdzenie: chcesz się dobrze bawić, to płać... i płać... i płać... i płać. O tempora, o mores.

Jacek Piekara



Phantasmagoria



Scroll



Prisoner of Ice



Atmosfear



Riddle of Master Lu



REAKCJE REDAKCJI

Szanownyje Towariszcze!

czy jak to się tam pisze. Ostatnimi czasy przeglądałem z nudów moje archiwalne numery Gamblera i tak oto (...) ujrzałem list gościa, [który] grzecznie spytał co robić, żebyście drukowali nasze teksty i jakie są warunki (...). Mieliście zamieścić [je] ponownie, a tu minęło ponad pół roku [teraz już prawie rok – red.] i dalej cicho na ten temat.

Ogółem w imieniu wielu Czytelników postuluję ponowne wydrukowanie Wytycznych Gamblera v. 1.x.

Towariszcz Dave Lorenz, Zielona Góra

Bardzo przepraszamy. Oto one (dot. opisów):

1. *Tekst ma wyjaśniać, o co chodzi w grze.*
2. *Powinien służyć pomocą lamerom, ale nie psuć zabawy doświadczonym graczom.*
3. *Od strony warsztatowej ma być lepszy niż średnia w Gamblerze.*
4. *Powinien zostać uzgodniony wcześniej z redakcją.*

Taki tekst opublikujemy na pewno (a w każdym razie zapłacimy za niego). Boże prowadź.

Chcę być wilkiem

Gra ze str 10 „Mój przyjaciel wilk" [Gambler 6/95] podbiła moje serce i podniosła ciśnienie, przez które czuję się jak dynamit. Proszę chociaż o wspomnienie o grze ze str 10 (i czy nie jest na sprzedaż?). I może dla czytelników ze Szczytna znalazłaby się podobna gra?

Krzysztof O.

Niestety, redakcja nie sprzedaje gier (to kiepski interes, chichi). Gry sprzedają różne inne firmy, których adresy łatwo znaleźć w naszym piśmie. To do nich musisz się zwrócić z taką prośbą. I tu drobny apel: jak Wam się jakaś gra podoba, a nie ma jej w Polsce – piszcie! trąbcie! grzmijcie! ryczcie z siłą wodospadu! – ale do tych, którzy Wam mogą ukochaną grę sprowadzić.

Gdzie ta Manga?!

Przeczytałem artykuł about „Manga". Później przeglądałem późniejsze numery. NIC! Ani słowa o mojej miłości: „Manga Art". TO NIEUCZCIWE!!!!! TO HAŃBA!!!!!

Moglibyście przynajmniej podać adres jakiegoś polska firma, co oni dystrybutor albo sprzedawać nice „Manga" gadgets, videos und comics. PLEASE!!!!

Pinio, Bytom

Podajcie adres firmy sprzedającej oryginalne kasety z Mangą w Polsce.

Paweł Sidoruk, Bielsk Podlaski

Niestety, nie możemy. Wedle najnowszych nowości takiej firmy jeszcze nie ma. Jeśli jest – niech się odezwie. Podamy adres za darmo (ale tylko raz).

Informacja zastrzeżona

Mam do Was jedną prośbę, czy moglibyście pisać, na ilu dyskach znajdują się gry?

BS [z Sochaczewa – stempelek puścił farbę]

Drogi BS (i inni wnioskodawcy, boś nie jedyny). Na początku będę udawał naiwnego. Po co Ci ta wiedza? Widziałem gry na trzech dyskach lepsze od takich, co je trzeba nosić oburącz i jeszcze nogą przytrzymywać. Jeśli liczba dyskietek będzie szczególną ciekawostką (np. 324 i dwie na install.bat) – to o tym napiszemy. Spoko.

A jeśli (nie, to niemożliwe) chcesz po prostu iść po grę na giełdę (a kysz, siło nieczysta!), ale najpierw sprawdzasz czy starczy Ci dyskietek (albo srebrników), to my Cię w tym grzechu wspierać nie będziemy. Każdy grzeszyć musi w samotności. I smażyć się w piekle także.

Prenumerata biegiem marsz?

Jestem stałym czytelnikiem Gamblera od nr. 0. Miesięcznik zacząłem prenumerować od 3–4 numeru. I do prenumeraty mam duże zastrzeżenia.

Gambler w kiosku ukazał się około 2–3 dnia miesiąca. Gazetę dostarcza mi do domu listonosz. 7–8 tegoż miesiąca wyglądam przez okno i widzę listonosza. Już mu otwieram drzwi, a tu... gazety nie ma. No, myślałem, że się odwinę w tych drzwiach. Gazetę dostałem dopiero 10. Co to jest? Tutaj nie ma żadnego poszanowania dla prenumeratorów. Według mnie to powinno być inaczej, to znaczy odwrotnie. (...)

Wasz stały i opóźniony w czytaniu Gamblera Czytelnik i prenumerator

[gryzmoł], Śrem

Ten list jest właściwie ambasadorem, bo podobnych skarg przychodzi kilka miesięcznie. Chciałbym więc wyjaśnić przyczynę opóźnienia. Otóż Gambler przychodzi z drukarni pod koniec miesiąca. Powiedzmy 28. NATYCHMIAST jest przekazywany do Ruchu i innych dystrybutorów. I jednocześnie do firmy, zajmującej się wysyłką do prenumeratorów. Tylko że Ruch rozwozi całe paczki Gamblera przez własną sieć dystrybucyjną, a firma każdy egzemplarz oddzielnie pakuje do koperty (a jest tego parę tysięcy), a potem... wysyła Poczta Polska... No i tu już tracimy kontrolę nad sytuacją.

Spójrzcie na to, prenumeratorzy, z drugiej strony. I tak jesteście do przodu, bo macie Gamblera taniej, do domu, z gwarancją i jeszcze z taką ładną kartą na dodatek. Uważamy, że warto kilka dni poczekać...

Przepraszamy miasto Radom

[Fragment miłego, dużego liścia – dziękujemy za dowcip o Wietnamce, był... smakowity – red.]

Udzielić nagany temu c h o l e r n e m u #$^&%$%^&&#, który napisał w artykule do SimCity 2000, że stutysięczne miasto to taki większy Radom. Niech się ten niedouk jeden dowie, że to miasto wojewódzkie, leżące tuż przy Warszawie, ma troszeczkę więcej ludności, a mianowicie 230 000.

Więc ja, jako radomianin, proszę o zmazanie tej ujmy, bo rozpowszechniacie w nakładzie 60 tys. debilskie wiadomości. A w zamian napiszcie temu ^&*^&* (zapewne bałwan pochodzi z Kielc), że miasta powyżej 100 000 mie-

szkańców to: Jastrzębie Zdrój, Legnica, Kalisz, Koszalin, Wodzisław Śląski, Zielona Góra i z 10 miast więcej. Następnym razem to Was inaczej potraktuję.

Michał Macierzyński, Radom

Bałwan (pochodzi z Nowego Sącza, ale urodzony w Warszawie) został pogoniony. Jego niedbalstwo i ślepota są tym bardziej naganne, że młotek przejeżdża przez Radom dość częst (ale tam macie dziury w drogach, prima sort – bałwan) a nawet tam mieszkał dwa tygodnie. Redakcja przeprasza mieszkańców Radomia i swoich nauczycieli geografii. Następnym razem sprawdzimy.

Reagował

„Trzy Łyżeczki" Zgredaktor

Numery archiwalne

Tradycyjnie Czytelnikom zainteresowanym numerami archiwalnymi Gamblera umożliwiamy ich zakup.

W tabelce podane są numery, dostępne jeszcze w sprzedaży (niestety, nakłady pozostałych już wyczerpane). Wystarczy zaznaczyć na kuponie wybrany numer Gamblera (lub numery) oraz wpisać czytelnie swój adres, wyciąć kupon i wraz z kopią dowodu wpłaty na konto:

LUPUS sp. z o.o.
PKO BP IX O/Warszawa
1599-318121-136

przesłać do redakcji. Cena każdego egzemplarza wynosi 2 zł (20 tys. zł) dla numerów do 2/95 włącznie, cena następnych – 2 zł 30 gr (23 tys. zł).

○ **6/94**	○ **1/95**
○ **8/94**	○ **2/95**
○ **9/94**	○ **3/95**
○ **10/94**	○ **4/95**
○ **11/94**	○ **5/95**
○ **12/94**	

Imię i nazwisko lub nazwa firmy ....
....
Adres ....
Data ....

SŁOWO NA SOBOTĘ

SIERPNIOWE GADANIE

Jest, a raczej zbliża się, lato. A w lecie, jak to w lecie: ryby się rybią, ptaszęta się ptaszą, walenie się lenią i nawet człowiek czasem człowieczeje. Nawiek czasem człowieczeje. Nastrój raczej radosny i rześki, chyba że kiedyś gdzieś kogoś ubiją, ale w lecie też dzieje się to jakoś tak bez przekonania, jakoś tak na pół gwizdka, pół karabinowej salwy i pół rozkazu. Upały po prostu. Upały i upławy, i pływanie w akwenach mniej lub bardziej zanieczyszczonych. Ja na przykład dostałem dziwnej wysypki od czasu ostatniego moczenia się w pewnym zamkniętym akwenie. Trudno. Cierpienie uszlachetnia, jak mawiał Józef Stalin. À propos stali: hutnicy to dopiero mają ciepło. A Stal Stalowa Wola spada do drugiej ligi. Cholera, ileż to lig przeszedł Juliusz Cezar, zanim zdobył Galię. Galia est omni divisa in partes tres. Nigdy nie znałem łaciny, ale Jacek Kaczmarski mnie nauczył. Chwała mu za to, bom tępy w języku. Języka wolę używać do innych czynności, które wbrew pozorom mają sporo wspólnego z porozumiewaniem się. Ale nie między rasami, a przedstawicielami płci odmiennych. W końcu Pan Bóg nie po to dał nam język, abyśmy po próżnicy gadali; gdyby tylko po to – raczej wpakowałby nam w głowę magnetofony. A robić te rzeczy magnetofonem – to, wiecie, już nie ta sama radość. Choć może? W końcu nigdy nie próbowałem. A mawiają, że spróbować trzeba wszystkiego. Kiedyś nawet namówili mnie wrogowie, żebym spróbował oliwek i avocado. Ależ tego wieczoru były piękne pawie. Ładne ptaszki, zresztą, te pawie, choć nieco krzykliwe. Sąsiadkę też mam krzykliwą. Ale ona krzyczy tak na jedną nutę i tylko wtedy, jak ją odwiedzają goście. Ciężki ma zawód, po prostu. Ja też mam ciężki zawód. Myślicie, że chce mi się walić w klawisze klawiatury? Walić to może by się i powaliło, ale na pewno nie w klawisze. Piwko by się walnęło. I kogoś czasem po ryju (dla ochłody). Ale nikogo w pobliżu, jak okiem siegnąć. Wszyscy pojechali na wakacje, a biedny Randall (to ja!) został, jak ten pies. Ech, życie, żebyś ty dupę miało. Jak ja bym ci przykopał! I piwo ostatnio przegrałem na korzyść pewnego bęcwała. Tak to bywa, kiedy człowiek zakłada się z byle kim, a potem go zdradziecko oszukają i wyprowadzą na manowce. Na manowcach zaś tylko owce. I górale na owcach na manowcach. Lubieją górale te rzeczy. Tylko góralki biedne. Nawet ciupag nie mają, a jedynie kierpce. A kierpcami niewygodnie. Chociaż, kto wie, nie o takich rzeczach się słyszało. Bo słuch to mam dobry. Ostatnio przechodziło ludzkie pojęcie i też je usłyszałem. Ale przeszło i poszło. W siną dal. A za asem drugi as. Nie spocznie-my, nim dojdziemy, nim zajdziemy w siną dal. Siny to ja mam jedynie nos, jak na razie, bo lubię soki owocowo-warzywne z żyta, chmielu i ziemniaków. To takie randallowe bobo fruity.

Nawet duch Hopkirka pojechał na wakacje do zamku Usherów. Krewni go zaprosili. Mnie tam nikt nigdzie nie zaprosił – oprócz gliniarzy, co zaprosili mnie do nyski. Wesoło było. Zatańczyliśmy sobie „Taniec z pałami" Chaczaturiana, ale później jednego strzeliłem nosem w pięść, a drugiego jądrami w kolana i się obrazili. Znowu sam wracałem do domu. Tak to jest, jak człowiek nie ma drogich i oddanych przyjaciół. Przyjdzie pójść gdzieś do lasu i, czekając na zimę, zagrzebać się w kupie suchych liści. A na drzewach zamiast liści będą wisieć komuniści. Tak to się śpiewało dawnymi czasy. I co? I nic. Obiecanki cacanki. W Rumunii to przynajmniej kogoś zastrzelili. U nas spokój. Zabili ich śmiechem i grubą kreską. W zamian za 45 lat łajdactwa oddali im rządy, sejmy, senaty, banki, firmy i takie tam. Wszystko, znaczy, im oddali. A ja dalej biedny. Tak sobie myślałem: będzie rewolucja – to zabierzemy im, a oddamy nam. Ale nic z tego. Komuniści są wszędzie. Nawet konserwy boję się otwierać, bo zaraz jakiś komunista odśpiewa stamtąd "Międzynarodówkę" i każe głosować na Olka. Olać Olka, Towarzysze. Z drugiej strony, dla czerwonych taka konserwa to niezłe miejsce. Szkoda tylko, że nie dębowa i nie dwa metry pod ziemią. Mogliby sobie śpiewać: nie ma drugiego miejsca, gdzie tak swobodnie oddycha człowiek. Ale miało nie być o polityce, choć nie wiem dlaczego. Może dlatego, że lato, a w lato kurwy śmierdzą. Kurwa to krzywa po łacinie. Tylko pisze się inaczej. Curvus, curva, curvum. Jednak zna się te języki! Poliglota ze mnie, nie ma co. Choć od poligloty lepszy jest poligamista. Albo nawet futbolista. Lub gracz w polo. Książę Karol gra w polo, a księżniczka Diana się puszcza. Każdemu co lubi, bo o gustach się nie rozmawia. Jeden lubi banany – drugi, jak mu skarpetki śmierdzą. Ciekawe, czy Karolowi śmierdzą po partyjce polo? A jego konio-

wi? Pewnie nie. Ech, ta szlachta. Też jestem szlachta, bo nie powiem, zdarzało się czasem kogoś zaszlachtować. Sztachetą i sztyletem. Młodość. Jurność. Bo, dziateczki, za moich czasów wszystko było lepsze. Nawet lepy na muchy, lepiszcza i leprozoria. Nie ma już dalej w słowniku słów zaczynających się na lep... Dalej już tylko lesbijka. Jodie Foster jest lesbijką. Ale ja lubię Jodie Foster. Grała kiedyś milczącą owcę. Tylko górali nie było. Szkoda, premier Oleksy mógłby zagrać górala. On ponoć stamtąd – znaczy, spod Nowego Sącza. Ciekawe, czy nosi kierpce, guńkę i ciupagę? Może w domu się przebiera, jak go nikt nie widzi? Taki transgóral. A Ural to góry. Mieliśmy tam graniczyć z Chinami. Tylko, że nie wyszło. Nic nie szkodzi, mnie też wczoraj w nocy nie wyszło. Może dziś wyjdzie. Trzeba wierzyć, bo wiara przenosi góry.

Randall

Za felietony Randalla redakcja nie odpowiada.
Za felietony Randalla Randall nie odpowiada.
Za felietony Randalla duch Hopkirka nie odpowiada.
Za felietony Randalla odpowiada dobry Pan Bóg.



KONFERENCJA DR. DE STROYERA

From: Dr De Stroyer
To: All
Subject: Blut und Boden (BluBo)

Motto: Oczywiście, że wierzę w Boga. Trudno, żebym nie wierzył, skoro u Niego bywam.

DS (dysząc po słynnym wniebowzięciu w Pasłęku)

Hi There!

Wyznanie wiary. Credo. Po co żyję, po co jestem, dlaczego czasem mnie nie ma? Skąd bierze początek sens mojego życia i jaki będzie jego koniec? To wszystko mieści się w jednym słowie, wypowiedzianym pono przez jenerała św. Cambronne'a („Merde!"), rozdmuchanym przez historię do kilku.

* * *

Pierwsza Próba Poetycka, albo Merdanie w Portfelu

De Stroyer
Umiera, lecz się nie
Poddaje.
Kasa
Szczęścia nie przynosi,
Ale się
Przydaje.

(Ergo: Nawet De Stroyer może się poddać, byle dobrze zapłacili.)

* * *

Mój cynizm dotyka głębi paranoicznej jaźni schizofrenika, nękanego przez kaca giganta i rozdętą wątrobę. Sny o potędze znajduję rano na prześcieradle; bezsenne noce spędzam niczym nie chcianą ciążę. Jutro jest już dzisiaj, a jutro będzie jutro. Tautologia czasu niszczy wyobraźnię, a jego konsekwencja wbija mi w skrzydła zardzewiałe gwoździe sekund.

* * *

Druga Próba Poetycka, albo La Plus Belle Solitaire

Moja samotność
– ta piękna
Kobieta –
Śmieje się czasem
Smutno,
Lecz nigdy
Nie płacze.
Moja samotność
– matka, kochanka,
Podnieta –
Gdy wszyscy mnie
Opuszczą
Do drzwi mych
Kołacze.
Moja samotność
– cierpka jak
Smak piwa –
Upija się wraz
Ze mną
Wyglądając
Z lustra.
Moja samotność
– ciepła, bliska,
Żywa –
Gdy dzisiaj
Nie przyszła
Została mi
Pustka..

* * *

Samotność wilka na przykładzie De Stroyera. „Aby wilk był syty, chociaż owca cała, musi mu się oddać i będzie znów chciała" – tę ludową przypowieść moja wyobraźnia rozdmuchuje do legendy o Wielkim Wilku i jego stadku owieczek. Wilk pasterzem? W podanym przykładzie wydaje się to całkiem możliwe, chociaż genetycy mieliby z tym trochę kłopotu. Najgorzej, gdy coś sięgnie DNA. A ja sięgnąłem; w brunatnym bajorze moich seksualnych fascynacji główną rolę odgrywa Leni Riefenstahl. Widzieliście kiedy „Triumf Woli nad Ochotą"? Ten wspaniały film otworzył mi oczy na podziały regionalne.

* * *

Trzecia Próba Poetycka, albo Dowód Tożsamości

A gdybym tak
Dmuchnął mocno
Rozwiał chmury
Przed oczami
Byłbym
Jeszcze bardziej
Sam
Bezkresem błękitu

* * *

Natomiast drużyna klubu sportowego „Asenizator Śmierdno" znów przegrała na własnym szamboisku 345:788 z jedenastką 14 Pułku Cyklinistów Jazłodziejskich. Nie miejska, nie wiejska, zabawa złodziejska.

* * *

Czwarta Próba Poetycka, albo Partyjna Zasada Odpowiedzialności Za Siebie

Na ulicy Brackiej
Jest budka na kółkach,
A w budce nietoperz
I mała jaskółka.
Nietoperz – to Gacek,
Jaskółka zaś – Jerzyk,
Niedawno wrócili
Ze zlotu młodzieży.
Gacku, pyta Jerzyk,
Po coś my tak chlali,
Kiedy inni towarzysze
Statut uchwalali?
Po coś my tak pili,
Gdy hymn nasz śpiewali?
A Gacek ze złością:
Chciałeś się nawalić?!

* * *

Cóż z tego jednak, że pocieram puste butelki, kiedy żadna z nich nie jest Lampą Balladyna? Jagodowy kolor moich policzków jako żywo przypomina trupią czaszkę z denaturatu; płaczę łzami samotnej brzozy.

* * *

„Ja brzoza, ja brzoza. Ty pójdziesz górą, ja pójdę doliną, oba się rozerwiemy tą samotną miną". Dziwaczny kult żołnierskiej śmierci w polskiej kulturze narodowej przyprawia mnie o mdłości z miłości. „Przyjechali uchlani pod okienko." To wszystko jednak moim zdaniem łatwo daje się wytłumaczyć słowami innej znanej piosenki: „Wojenko, wojenko, cóżeś ty za pani, gdy ciebie zabraknie – zostaje onanizm." Niemniej wrodzony sentymentalizm połączony z mistycyzmem pozwala mi szanować Tradycję. Uświęconą i Nieskończoną. Wbrew pozorom – jestem konserwatystą, chociaż trochę mi się denko wydęło.

* * *

Oprócz Ojczyzny kocham także kobiety, aczkolwiek bez większych sukcesów. To znaczy – sukcesy są, ale kobiet nie ma. Z grzybów lubię praw–dziwki. Z ryb – walenie. Kolega podpowiada, że to wieloryby. Został mi więc śpiew i rżenie koni. „Tylko koni, tylko koni, tylko koni zaaaal..." W zasadzie nawet nie wiadomo dlaczego, bo konie mają się akurat najlepiej. Chociaż nie. Bywalcy Aresztu Garnizonowego przy ulicy Hynka w Warszawie dobrze wiedzą, że „konie nie oddychają".

* * *

Miłość jest ogniem, który pali się jasnym, żywym płomieniem. Ogniem ożywczym, ogrzewającym myśli i wskazującym drogę. Wprawdzie potrafi spalić, ale spustoszenia, które czyni, nie są straszne. Dużo gorszy jest tlący się pod pozorami obojętności żar, którego nie sposób ugasić. Nie daje płomienia, ani nie ogrzewa. Parzy i z wolna trawi w człowieku resztki ludzkich uczuć; przemienia go w wydrążoną kukłę wypełnioną popiołem marzeń. Niestety – zbyt często mi się zdarza, że obok miłości przechodzę z odwróconym wzrokiem. Taki już jestem – Prawie Człowiek. Prawie coś mam, ale inne coś wciąż każe mi uciekać.

* * *

Ostatnia Próba Prozatorska, albo Przeprosiny Za Obojętność

Kochana,

Wzgardliwe spojrzenie potrafi zabić. Ale gdy widzę w czyichś oczach wzajemność, a nie wolno mi na nią odpowiedzieć inaczej, jak przymknięciem powiek, umieram powoli.

Pragnienie nie pozwala uciec. Bezsilność każe uciekać. I płynę tak, w kleszczach Scylli pożądania i Charybdy strachu. Gardząc pięknością Kirke – ja, Odyseusz na morzu alkoholu, które zalewa falami niespełnienie moich miłości – sztormuję między stołami ku Itace, gdzie pewnie czeka jakaś Penelopa.

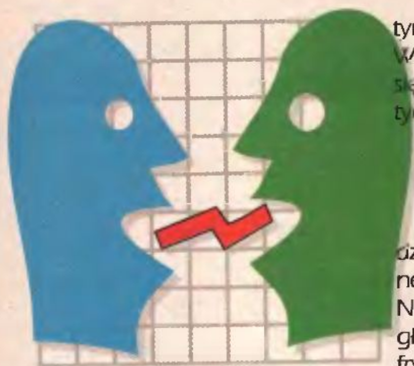
A Ty lepiej nie dowiedz się nigdy, cudna czarodziejko, że swoją Odyseję pisałem także i dla Ciebie.

* * *

I na tym zakończę moje „kredo po tablicy", czyli monomazanie biało na czarnym. Dobrze, że każdy dzień ma chociaż 256 odcieni szarości...

Greetz!

PS Dedykuję wszystkim moim przyjaciółkom.



Wystarczy otworzyć byle gazetę, aby przekonać się, co dorośli myślą o młodzieży. Utrzymane w alarmującym tonie artykuły zwracają uwagę na degenerację, nihilizm, zepsucie moralne, agresywność, materializm, kult seksu. Za taki stan rzeczy wini się szeroko pojętą kulturę młodzieżową wyrażającą się w teledyskach, koncertach rockowych, kolorowych magazynach i brutalnych grach komputerowych.

Jedna z komercyjnych telewizji propagujących złe wzorce zachowań, a konkretnie – satelitarna MTV, w późnych godzinach wieczornych prawie codziennie nadaje serial, którego poszczególne odcinki z powodzeniem stanowić mogą projekcję najgorszych koszmarów rodziców, szkolnych psychologów i nauczycieli. Bohaterowie tego serialu – Beavis i Butt-Head – ucieleśniają wszystko, co powszechnie uważa się za najgorsze u dzisiejszej młodzieży.

Czas i miejsce akcji

Akcja osadzona jest w bliżej nie sprecyzowanych realiach współczesnego przedmieścia na południu Stanów Zjednoczonych. Widzowie „Cudownych lat" zapewne pamiętają parterowe domy stojące wzdłuż wysadzanych drzewami ulic, dokładnie przystrzyżone trawniki, błyszczące samochody na podjazdach. W pobliżu – supermarket, mała restauracja, kino samochodowe, szkoła, do której dojeżdżają żółtym autobusem dzieci z okolicy. W taki sielankowy świat wkrada się para młodocianych socjopatycznych kretynów.

Postacie

Wygląd B&B wywołuje obrzydzenie. Cherlawe ciała obleczone zawsze w te same ubranka. Nieproporcjonalnie duże, szpetne głowy, co dawno nie widziały fryzjera. Odrazę potęguje zamiłowanie B&B do demonstracyjnego objawiania wszelkich procesów fizjologicznych przebiegających w ich organizmach.

Najbardziej charakterystyczną cechą B&B jest jednak ich śmiech. Przypomina chrząkanie i zwykle denerwuje przypadkowych widzów. Fani serialu potrafią wychwycić kilka jego różnych odcieni znaczeniowych. Zwykły – nie ma specjalnej wymowy i oznacza naturalny stan B&B, szybszy i przerywany – zwiastuje wzmożone zainteresowanie, zaś bardzo szybki oznacza, iż B&B właśnie skojarzyli sobie coś z seksem. Sympatyka B&B można odróżnić po nieudolnych próbach naśladowania ich śmiechu. Nikt jednak nie robi tego tak jak oni.

Po naszemu, butt-head oznacza zakuty łeb i ten termin dosyć dobrze odpowiada predyspozycjom umysłowym tego ciemnowłosego chłopaka, który mimo wszystko jest znacznie bardziej rozgarnięty od swojego przyjaciela. Butt-Head zwykle wodzi prym i decyduje o tym, co wspólnie będą robić (niektóre pomysły noszą znamiona głęboko ukrytego geniuszu). Wykorzystując przewagę intelektualną lubi drażnić Beavisa i szydzić z niego.

Z kolei Beavis – to zupełny kretyn. Encefalograf podłączony do jego głowy wykazał brak jakichkolwiek fal mózgowych! Żyje we własnym świecie, prawie całkowicie oderwany od rzeczywistości. Ograniczenie zdolności umysłowych nadrabia zwiększoną pobudliwością. Łatwo wpada w stan euforyczny, który przejawia się dzikim wyrazem oczu, uniesionymi pięściami i drgawkami. Chętnie przytakuje Butt-Headowi.

Chyba żaden bohater kina nie otarł się tyle razy o śmierć co B&B. Wybuch granatu, przygniecenie spadającą z bardzo wysoka budką telefoniczną, wyrzucenie przez okno z I piętra, wielokrotne pobicie, uwięzienie w zastygniętym betonie, czy wreszcie stan śmierci klinicznej – to tylko niektóre z ich przygód.

Wbrew pozorom B&B nie propagują zachowań przestępczych (kradzież, rozbój) czy szkodliwych dla zdrowia (palenie, picie alkoholu, narkotyzowanie się). Owszem, całe ich życie składa się z aktów sprzecznych z prawem lub niezbyt służących zdrowiu, jednak zawsze przedstawionych w tak groteskowy i przejaskrawiony sposób, że ani przez chwilę nie można mieć wątpliwości, gdzie leży granica. W szczególnych przypadkach (np. gdy B&B połykają prezerwatywy wypełnione lekami) na dole ekranu pojawia się dodatkowa przestroga o szkodliwości tego czynu.

Oprócz dwójki przyjaciół w filmie występuje jeszcze kilka innych charakterystycznych postaci: były komandos, obecnie sadystyczny nauczyciel wychowania fizycznego, Mr Butt-Cut; anarchistycznie nastawiony były hipis, nauczyciel Mr Van Driessen; przytłoczony obowiązkami dyrektor szkoły Mr McVickers; zafascynowany B&B chłopak z sąsiedztwa o imieniu Steward; traktująca B&B jak wybryki natury kujonka Daria (jej imię B&B przekręcają, by po angielsku brzmiało jak „biegunka"); posiadający pudla sklerotyczny weteran II wojny światowej Mr Anderson; a także recydywista Zodd, który jest dla B&B półbogiem i wzorem.

BEAVIS & BUTT-HEAD NIE SĄ WZORAMI DO NAŚLADOWANIA. NIE SĄ NAWET LUDŹMI. SĄ ANIMKAMI. OSOBA BIORĄCA Z NICH PRZYKŁAD MOŻE

Słownictwo

B&B, jak przystało na prawdziwych degeneratów, mają bardzo ubogie słownictwo, obejmujące kilkaset wyrażeń z pogranicza języka potocznego i slangu. Nie można jednak powiedzieć, że ich język jest wulgarny. Wymogi amerykańskiej telewizji dotyczące programów dla młodzieży skutecznie eliminują z wypowiedzi brzydkie zwroty, w tym niezmiernie wygodny czasownik „f**k", którym można wyrazić niemal każdą czynność. Dwa słowa odgrywają specjalną rolę i pojawiają się częściej niż inne. „Cool" [czyt. kul] odnosi się do wszystkiego, co dobre i co podoba się B&B. Można usłyszeć, że teledysk Metalliki jest cool, jak również koniec świata, tragiczna katastrofa lotnicza, samobójstwo, dziewczyna z rozkładówki, jedzenie meksykańskie. Wszystko, co złe, budzące wstręt lub niezadowolenie określa słowo „sucks" [saks]. Szkoła sucks, podobnie jak teledyski Michaela Boltona, praca, wysiłek fizyczny, służba w armii.

Obsesje

Jedyne meble w skromnie urządzonym pokoju B&B – to lampa, obskurna kanapa i telewizor. Odbiornik telewizyjny jest zdecydowanie najważniejszym urządzeniem w ich domu. Ani Beavis, ani Butt-Head nie wyobrażają sobie bez niego życia, co więcej są przekonani, że ten wynalazek istniał od początku świata, tyle że kiedyś było mniej kanałów. Największe zainteresowanie wzbudzają brutalne sceny, seks oraz relacje z katastrof i klęsk. Bystrzejszy Butt-Head zajmuje się pstrykaniem pilotem. Beavis, gwałtow-











SOCJOPATA

– osoba z zaburzeniem osobowości polegającym na wyraźnym nieprzystosowaniu do życia w społeczeństwie, co przejawia się w zachowaniu szkodliwym dla otoczenia.

Synonimy: Beavis & Butt-Head

Definicje pochodzą ze Słownika języka polskiego PWN

Minisłownik B&B

Określenia
cool – super, świetne
this kicks ass! – to jest super
it sucks! – kiepskie
kind of – coś w rodzaju (it is kind of irresponsible)
pretty – całkiem (pretty cool – całkiem niezły)
really – naprawdę (really **cool** – naprawdę świetny)
like – jakby (he was like stupid)
naked – goły, nagi
hot – napalony
no way! – nie ma mowy
damn! – a niech to!

Stwierdzenia
butt, ass – tyłek
buttmunch, fartknocker, asshole, woosie, wasp – dupek
guy, dude – facet
moron – kretyn
chick, baby – dziewczyna
chitos, burritos, tacos – ulubione potrawy
video – wideoklip
boobs, stingies – piersi
penis, wiener – penis
and stuff – i wszystko, co z tym związane (chicks and stuff)
or something – albo coś takiego (he wants some water or something)

Czynności
I'm gonna kick your ass (butt) – skopię Ci tyłek
spank the monkey – masturbować się
score – zaliczyć panienkę
cut it out! – przestań to robić!
this pisses me off – to mnie denerwuje
hang out together – robić coś razem, wypuścić się na miasto
check this out! – sprawdź to, popatrz na to
uh, eh, wait a minute – prośba o chwilę na zastanowienie
we are there – akceptacja propozycji (idę na to)



nymi okrzykami, sugeruje mu ewentualnie, kiedy należy zmienić kanał. A trzeba robić to często, gdyż wiele programów jest zdecydowanie sucks.

Szyderczo przedstawione opery mydlane, teleturnieje, reklamy, talk-shows, reportaże i programy informacyjne podsuwają często dziwne pomysły B&B. Co prawda, intencje dziennikarzy są opacznie rozumiane przez dwóch kretynów, ale mimo wszystko ich zachowanie potwierdza tezę o silnym oddziaływaniu TV na młodą generację.



DOZNAĆ OBRAŻEŃ CIAŁA, WYLECIEĆ ZE SZKOŁY, ZOSTAĆ ARESZTOWANA, BYĆ MOŻE DEPORTOWANA. INNYMI SŁOWY: NIE PRÓBUJCIE TEGO SAMI.

W każdym odcinku prezentowanych jest kilka teledysków żywo komentowanych przez nasz duet, nie szczędzący złośliwych i krytycznych uwag. Przeważają mało znane zespoły stawiające pierwsze kroki na rynku amerykańskim.

Drugą po telewizji obsesję B&B stanowi seks, gorące dziewczyny i uprawianie miłości. Jak dotąd nie wyszło im jeszcze z żadną panienką, chociaż gotowi są zrobić absolutnie wszystko, by osiągnąć szczyt marzeń. Odrzucani przez spotykane dziewczyny, B&B zmuszeni są oddawać się fantazjom erotycznym podsycanym przez teledyski i czasopisma.

Mimo że są bęcwałami, doskonale zdają sobie sprawę z tego, że naszym światem rządzi pieniądz. Imają się wielu zajęć, ale zarobienie kilku dolarów dla kretynów może być szczególnie trudne. Wykonują m.in. drobne prace dla swego sąsiada Andersona oraz dla Van Driessena, usiłują prowadzić „seks telefon", zatrudniają się w barze hamburgerowym czy wreszcie, łącząc przyjemne z pożytecznym, oddają usługi bankowi spermy.

Przesłanie

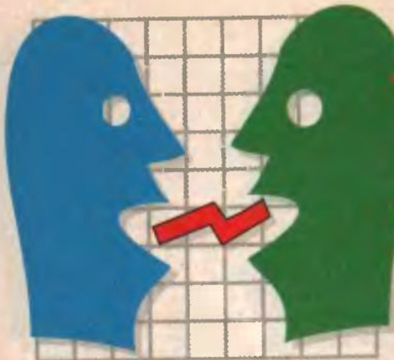
Co do przesłania serialu zdania są podzielone, o ile w ogóle istnieje jakieś przesłanie. Niektórzy widzą tylko krótkie, zabawne historyjki. Inni upatrują próby przeciwstawienia się landrynkowemu obrazowi znanemu z Beverly Hills 90210, ukrytego szyderstwa z kultury masowej, konsumpcyjnego stylu życia, systemu edukacji amerykańskiej.

Niewątpliwie, wiele rzeczywistych wydarzeń znalazło swoje echo w serialu, np. spotkanie uczniów z prezydentem Clintonem, uwięzienie w siedzibie religijnej sekty, udział w prawicowym talk-show itp. Jednak wydaje mi się, że chodzi tu raczej o pokazanie, iż w każdym z nas jest trochę z Beavisa i Butt-Heada, że każdy chciałby chociaż na pół godziny przenieść się w krainę spontaniczności, nieokrzesania, braku jakiejkolwiek odpowiedzialności, gdzie największym problemem jest to, czy teledysk zawiera seksowne panienki. I jeszcze, eh, eeeeeee, he he he, co to ja chciałem napisać, he he he eeeeeeeeee, zaraz, he he, eeeeeeeee, już wiem!!, Eeeeeeeeeeŭ, nie wiem! He he he he heŭ.

Marcin Frelek







W HACKERSTWO SIĘ NIE BAWIŁEM

Wywiad z Rafałem Cymermanem, autorem gry Manager Ligi Polskiej.

Jak na prawdziwego kibica przystało, redakcyjny specjalista od futbolu, Alex, po raz pierwszy spotkał autora Managera Ligi Polskiej na stadione piłkarskim, w trakcie gorącego meczu ligowego. A następnie, jak na prawdziwych kibiców przystało, obaj spotkali się przy zastawionym piwem stole w pubie „Sherwood" (Nottingham rulez!). Oto zapis rozmowy, w której prowadzeniu wspomagał Alexa Zgredaktor, a którą zakończył swoim wtargnięciem Dr De Stroyer.

– Powiedz kilka słów o sobie.

– Chodzę do III klasy LO im. Dobiszewskiego, skończyłem 18 lat. W nadchodzącym roku zamierzam zdać maturę i dostać się na studia. To będzie gorący okres – nie wiem, czy starczy mi czasu na pisanie następnych gier.

– Czy sam dużo grasz, a jeśli tak, to w jakie gry?

– Ostatnio nie miałem za bardzo czasu. Wszystkie wolne chwile spędzałem na pisaniu MLP. Oczywiście lubię gry sportowe, właśnie menedżerskie, od czasu do czasu jakąś zręcznościówkę dla odprężenia...

– Jak radzisz sobie z informatyką w szkole?

– Informatykę mieliśmy w II klasie i to tylko przez pierwszy semestr. To było coś takiego: zapoznanie się z komputerem, nauka obsługi, obsługa jakiegoś edytora tekstów i Norton Commandera.

– Wynudziłeś się jak mops?

– Oczywiście.

– Na jaki kierunek studiów chciałbyś zdać?

– Najchętniej na politechnikę, na informatykę. Wiem, że ciężko tam się dostać, ale spróbuję.

– Czy jesteś kibicem piłkarskim?

– Tak, oczywiście. Stąd właśnie wziął się pomysł na napisanie Managera Ligi Polskiej.

– No właśnie, jak to się stało, że zdecydowałeś się napisać grę?

– Byłem miłośnikiem gier menedżerskich, interesowałem się piłką nożną i postanowiłem napisać coś dla użytku domowego, taką gierkę o polskiej lidze, w którą mógłbym pograć sam czy z kolegami. Początkowo całą sprawę traktowałem zupełnie hobbistycznie, później stwierdziłem, ze może wyjdzie z tego coś poważniejszego. Tak nastawiony pracowałam dalej, z nadzieją, że uda mi się wprowadzić grę na rynek.

– Kiedy zacząłeś pracę?

– Około półtora roku temu.

– I większość programu zrobiłeś sam?

– Tak. Pomysł, program. Część grafiki nie jest mojego autorstwa.

– Czy wcześniej próbowałeś coś pisać: dema, cracki gier?

– Nie, nie, w hackerstwo się nie bawiłem. Zupełnie mi to nie pasowało.

– W jakim stopniu zainspirował Cię The Manager?

– W bardzo dużym. Kiedy zaczynałem pisać swój program, The Manager był najpopularniejszy. Takie programy jak Premier Manager ginęły w jego cieniu.

– Ale czerpałeś pomysły też z innych gier tego typu?

– Tak, podpatrywałem inne gry, starałem się wykorzystywać dobre koncepcje i unikać popełnionych w nich błędów. Oczywiście, dodałem też kilka własnych, oryginalnych rozwiązań.

– Właśnie, czy nie myślałeś żeby Managera troszeczkę „ubarwić" pod kątem polskiej ligi: sprzedawanie meczów, kanty, doping, wyrywanie ławek...

– Tak, miałem takie myśli, ale nie zdecydowałem się na to. Byłoby to demoralizujące.

– Masz rację. Uznajmy, że wszystkie te bolączki – to jednak margines, a nie treść życia polskiej piłki.

– Właśnie. Chciałem, żeby chociaż w tej grze wizerunek polskiego futbolu był jaśniejszy i bliższy ideałowi.

– Czy po całej tej pracy uważasz, że w sensie finansowym opłaciło Ci się napisanie gry?

– Nakłady finansowe nie były tutaj duże, niemal znikome. A poza tym, w trakcie pisania wiele się nauczyłem i była to także niezła szkoła...

– A dochody?

– Cóż, jeszcze nie wiem, wszystko przede mną. Będzie to zależeć od liczby sprzedanych egzemplarzy.

– W jakim języku napisałeś MLP?

– Gra jest skompilowana w Pascalu, ale większość programu została napisana w assemblerze: muzyka, grafika, animacje, przebieg meczu.

– Dzięki temu jej wymagania sprzętowe nie są zbyt wysokie, co na polskim rynku jest rzeczą istotną.

– Tak, na początku zakładałem, ze gra będzie wymagać 2 a nawet 4 MB pamięci, ale doszedłem do wniosku, że należy zoptymalizować kod, tak aby działała też na słabszych komputerach 286. Jest jeszcze sporo ludzi, którzy mają taki sprzęt, a coraz mniej gier, które na nim chodzą. Łatwo jest napisać program z dużymi wymaganiami, ale ja wolałem się trochę pomęczyć.

– Która część programu sprawiła Ci największy kłopot?

– Trudno powiedzieć, pracowałem równocześnie nad wieloma elementami, stąd nie jest łatwo określić, co było najtrudniejsze.

– Może stworzenie założeń symulacji meczu? To chyba niełatwe zadanie?

– Czy ja wiem? Tak, chyba najwięcej czasu zajął mi sam mecz, jego rozgrywanie.

– Teraz czeka Cię ciężki okres: matura, egzaminy. Ale potem studia, złote lata. Czy chciałbyś, zgodnie z nazwą firmy: Sportland Software, skoncentrować się na grach sportowych? Co Ci się marzy w dalszej perspektywie?

– Na początku chcę się zająć grami sportowymi, moją największą pasją. Nie znaczy to, iż chciałbym pozostać tylko przy nich. MicroProse z założenia było firmą, która pisała gry strategiczne, jednak potem rozwinęła „asortyment". Mam nadzieję, że tak będzie i z moją firmą.

– A czy masz konkretne preferencje, np. właśnie gry strategiczne? Tu przecież można napisać świetną grę, nie dysponując dużymi środkami finansowymi.

– Tak, bardziej pociągają mnie strategie niż np. przygodówki. Uważam, że wszystkie przygodówki są podobne do siebie. A strategie? Naprawdę, napisać dobrą strategię – to duża sztuka i jest tutaj spore pole do popisu.

– To kwestia pomysłu.

– Tak, liczy się pomysł. Mniejsze znaczenie ma sama grafika, animacja. Za to można się wykazać w sferze algorytmu, możliwości danych graczowi.

– Życzymy Ci powodzenia, dziękujemy za rozmowę i do zobaczenia na najbliższym meczu.



Od lewej: Rafał Cymerman, Zgredaktor, Alex. Foto: De Stroyer

PINBALL ILLUSIONS

Po prawie trzech latach nieróbstwa „w temacie" fliperów, firma 21st Century Entertainment znów zabrała się do pracy i oto mamy kolejny, wspaniały produkt. Nie zorientowanym wspomnę jedynie, iż członkowie tej grupy są twórcami najpopularniejszych dotąd fliperów na Amigę – Pinball Dreams i nowszego – Pinball Fantasies.



Najnowsze ich dzieło jest kontynuacją wspomnianych gier. Mimo to mamy do czynienia z zupełnie nową, stworzoną całkowicie od podstaw, produkcją. Wyeliminowano w niej właściwie wszystkie wady poprzedników. Co tu dużo ukrywać, został wydany fliper nie posiadający właściwie żadnych wad!

Jakie więc zaszły zmiany? Kolosalne i wszystkie na lepsze. No, poza jedną – zamiast czterech stołów mamy obecnie trzy. Każdy z nich zrobiony jest w innej konwencji. Można rzec, iż każdy gracz znajdzie coś odpowiedniego dla siebie. Wielbiciele spokojnej (w miarę) gry powinni wybrać Law'n'Justice – mnóstwo bonusów, tajemnicza i nerwowa atmosfera, to coś dla nich. Totalni, niewyżyci szaleńcy – Extreme Sports jest w sam raz dla Was. Na każdy z bonusów trzeba ciężko zapracować, lecz ich zdobycie daje mnóstwo satysfakcji. Z kolei dla tych „pomiędzy" idealny wydaje się Babe Watch – stół niezbyt łatwy, lecz pełen rozmaitych bajerów.

Jedną z podstawowych zalet gry jest doskonała grafika. Wspaniałe efekty autorzy uzyskali dzięki temu, że nie jest to bezmyślna konwersja z peceta czy jabłuszka. Nareszcie wykorzystano możliwości tkwiące w kościach AGA. Na każdym kroku widać profesjonalizm twórców. Nawet tradycyjne animacje w górnej części ekranu są nadzwyczaj ciekawe. Grafika jest bardzo efektowna i o niebo lepsza niż np. w Pinball Fantasies. Równie doskonała jest muzyka. Od strony technicznej Pinball Illusions zasługuje na szóstkę z plusem. Zastosowane efekty graficzne (np. wyświetlanie obrazu w hires–interlace) pokazały siłę kości AGA. Co prawda, posiadacze A500 nie mają powodów do radości, lecz pora w końcu uświadomić sobie, że świat idzie naprzód i nie warto pozostawać w tyle.

Przemek Jędrzejczyk



PINBALL ILLUSIONS
21st Century Entertainment 1995
Zręcznościowa
Amiga 1200

Grafika	95%
Dźwięk	95%
Grywalność	95%
Pomysł	90%
Ogółem	95%

JURAJSKI SEN

Sytuacja na rynku polskich gier z wolna ulega poprawie. Jednym z przykładów na to jest gra o wdzięcznym tytule – Jurajski Sen.

Maksymalnie streszczając fabułę: młodociany kinoman dzięki dziwnemu splotowi wydarzeń zostaje przeniesiony miliony lat wstecz – w okres jury. Musi tam radzić sobie z rozmaitymi stworami (nie napiszę „z dinozaurami", gdyż obraziłbym prawdziwe dinozaury). Jego, a właściwie gracza, zadanie polega na powrocie do domu, do stęsknionych rodziców. Pełna wersja tej historyjki została przedstawiona w świetnie przygotowanej instrukcji, której większą część stanowi komiks, na dodatek całkiem zabawny!

Jurajski Sen jest najbardziej typową platformówką pod słońcem. Pełno tu biegania, skakania i łażenia po drabinkach, do tego dochodzi unieszkodliwianie różnych natrętów, zbieranie energii i punktów itd.

Dopracowana (nareszcie!) grafika, niezły dźwięk i niebrzydka animacja, to najważniejsze zalety. Wszystkie postacie są ładnie i dowcipnie narysowane, choć trochę gorzej animowane. Podczas intro, które jest krótszą wersją komiksu z instrukcji, a którego niestety nie można przerwać, przygrywa całkiem ładna muzyczka. Za to odgłosy i muzyka w samej grze są całkiem przeciętne. Do wad trzeba zaliczyć niezbyt naturalny sposób poruszania się głównego bohatera oraz zwalnianie animacji na niektórych planszach (nawet na A1200). Może jest to wina zastosowanego języka programowania (AMOS Basic)?

Z większością przeciwników można rozprawić się spokojnie, tym bardziej, że tylko niektórzy z nich atakują pierwsi. Dlatego też, po pewnym czasie poczułem lekkie znużenie. Ale tak to bywa: długo oczekiwany produkt nigdy do końca nie spełni naszych oczekiwań.

Jurajski Sen instaluje się na twardym dysku bez problemów. Uwaga! Amiganci, którzy posiadają mniej niż 1 MB CHIP-RAM (np. 512 kB CHIP + 512 kB SLOW) nie będą mieli dostępu do różnych bajerów, niezależnie od tego, czy grają z twardego, czy z dyskietki. Aby móc zagrać w pełną wersję JS (m.in. z muzyką podczas gry), trzeba mieć komputer z przynajmniej 1 MB CHIP-RAM.



Co do oceny końcowej – wierzcie mi, że chciałbym móc wystawić wyższą. Niestety, mimo że Jurajski Sen prezentuje wysoki poziom, nie jest jeszcze szczytem możliwości polskich autorów.

Przemek Jędrzejczyk

JURAJSKI SEN
Mirage 1995
Zręcznościowa
Amiga

Grafika	70%
Dźwięk	70%
Grywalność	70%
Pomysł	70%
Ogółem	70%

HURL



Hurl – to gra zręcznościowa firmy Deep River w stylu Dooma, ale... no właśnie, tu świat oczyszczasz nie z Obcych, ale ze śmieci! Zamiast z potworami walczymy z biednymi zwierzakami (kaczkami rzucającymi jajkami, kotami miotającymi swoim piaskiem na siusiu, krokodylami z cygarem itp.), którymi zawładnął niejaki Bob the Slob. Nasza broń – to nie plasma gun czy dwururka (a nawet nie przyzwoity pistolet), ale stara metoda zwalczania brudu: mydło i woda. Może się to wydawać jakąś propagandą Sanepidu dla przedszkolaków, ale na wyższych poziomach trzeba się trochę nameczyć.

Nasz bohater – czyli gracz we własnej osobie, ma za zadanie oczyścić okolicę z brudu, unieszkodliwić zwierzaki i schwytać Boba. Robotę zleca nam jakiś australijski strażnik safari (w każdym razie, na takiego wygląda) – przed każdą misją wymyśla on nowe powody, dla których nie może nam towarzyszyć. Misje odbywają się: na stacji benzynowej, między domkami, w podziemiach, na farmie, w barach. Poruszamy się za pomocą klawiatury. Niestety, nie ma opcji slide (czyli poruszanie się bokiem), jest za to obrót o 180° (dosyć przydatny). Klawiszy także nie możemy zdefiniować. „Strzelanie" utrudnione jest brakiem celownika lub nawet wystającej ręki.



„Broń", czyli balonik z wodą, mydło oraz mydło w płynie kupujemy na sztuki w automatach za pieniądze, uzyskiwane za zbieranie śmieci. Nie można więc nigdzie znaleźć magazynków. Energię uzupełniamy (a raczej czyścimy się) tym, co znajdziemy (chustka higieniczna, parasol, płaszcz przeciwdeszczowy), myjąc się pod prysznicem, robiąc sobię kąpiel w klozecie albo przy otwartym hydrancie (to tylko w misjach na powierzchni ziemi). Grafika gry jest niezła, ale mogłaby być jeszcze lepsza (zbyt niska rozdzielczość) i stwarzająca w większej mierze iluzję trójwymiarowości. Postacie i otoczenie rysowane są w stylu kreskówkowym, osadzonym w dzisiejszych czasach. Dźwięk dobry, muzyka wesoło przygrywa w tle (na każdej planszy inna). Wymagania sprzętowe Hurla – minimum 386SX (zalecane 486), 4 MB pamięci, czytnik CD-ROM i karta dźwiękowa (opcjonalna).

Miłośnikom przyrody i początkującym polecam, można spróbować.

Kornel Kulisiewicz

HURL
Deep River 1995
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	80%
Dźwięk	85%
Grywalność	75%
Pomysł	80%
Ogółem	80%

Dark Strike

Zacznę od narzekań. Gierka wydała mi się podejrzanie denna. Ot, dużo bezsensownej strzelaniny z efektownym, ale krótkim intro. Nasza krypa, szumnie zwana statkiem kosmicznym, ma podwójne działko. Rozwalamy wszystkie wraże obiekty wylatujące z górnej części ekranu. W sumie w tym momencie mógłbym zakończyć moje wynurzenia i zacząć rozpaczać nad brakiem mózgów u autorów gier. Nie zrobię tego – tylko powiem, że nie warto dla ładnej skądinąd grafiki kupować całej gry: dwa poziomy shareware'owe wystarczą w zupełności, aby załamać nawet zapaleńca. Nie rozumiem, jak można produkować takie buble.



Grafika jest miła dla oka, nie razi dużą liczbą fajerwerków, które podnosiłyby wymagania dla sprzętu. Statków atakujących nasz pojazd jest przynajmniej sześć rodzajów: jedne niegroźne, strzelają rzadko i niecelnie, aby jednak nie było za nudno – inne sieją po cztery kule albo rządek, odbierający nam i tak niską tarczę pojazdu. Najbardziej nieprzyjemne są duże obiekty, najlepiej rozwalać je salwą rakiet. Tych ostatnich mamy ok. 80 sztuk. Na asteroidy albo, jak kto woli, kosmiczne głazy konieczna jest dłuższa seria. Najlepiej zdobyć działko jonowe i wtedy można poszaleć. Eleganckie wybuchy znane z innych strzelanin należą do przeszłości, tutaj statek albo rozpada się na części, albo dematerializuje.

Efekty dźwiękowe nie należą do powalających. Podobać się mogą rozmowy na początku gry. Na dobrym sprzęcie po prostu przyjemnie posłuchać. Muszę jednak dodać, że każdy nadmiar jest szkodliwy, więc polecam szafę muzyczną zamknąć do odwołania z przyczyn technicznych, niezależnych od organizatora.

Wymagania sprzętowe: VGA lub wyżej, na 4 MB chodzi bez problemu, jakaś karta do grania, 5 MB na dysku. Reasumując: ładna grafika, możliwy dźwięk, poziom umysłowy – niski, low budget. Nie dajcie się wrobić w takie badziewie, pieniądze można wydać na coś lepszego... zrrr: Error in TXT file. Press enter to abort game.



Bob

DARK STRIKE
Prism Games 1995
Zręcznościowa
PC, PC CD-ROM

Grafika	70%
Dźwięk	60%
Grywalność	30%
Pomysł	10%
Ogółem	35%



Piękna bogini (ubrana w całkiem seksowne ciuszki rodem z krainy fantasy) musi przebyć labirynty zamieszkane przez potwory, aby dotrzeć do swego statku kosmicznego. Twoim zadaniem, jako gracza, jest przeprowadzenie bogini przez krainy pełne pułapek i drapieżnych monstrów.

Vinyl Goddess From Mars – to absolutnie typowa platformówka. Można by doszukiwać się pewnych podobieństw ze starym hitem Gods, ale niestety Vinyl odbiega znacznie poziomem od tego leciwego, choć ciągle doskonałego w swej kategorii programu.

Kierując piękną bohaterką musimy przede wszystkim zwracać baczną uwagę na rozsądne pokonywanie labiryntów, które są całkiem skomplikowane. A w dodatku, nie jesteśmy w stanie uniknąć pułapek takich, jak wysuwające się z podłogi kolce, ogniste kule i oczywiście wszelkiego rodzaju potwory. Na szczęście nasza wojowniczka nie będzie bezbronna. W labiryntach odnajdzie sztylety (którymi rzuca z dużą wprawą i szybkością), shurikany (czyli kolczaste gwiazdki znane z ninjitsu), wybuchające butelki, a nawet zabójcze kule. Będzie też mogła regenerować siły, odnajdując buteleczki z uzdrawiającymi płynami, a także zbierać przeróżne owocki dostarczające graczowi punktów.

Szczerze przyznam, że Vinyl Goddess from Mars to gierka, która nawet mi się spodobała. Nie najgorsza grafika, duża szybkość prowadzenia akcji, możliwość wyboru poziomów trudności – to niezaprzeczalne atuty tego programu. Niestety, nie ma róży bez kolców. Kolcem jest tutaj pewien brak synchronizacji między poszczególnymi działaniami bohaterki. Wydaje się, że czasem prowadzona postać reaguje z pewnym opóźnieniem na nasze rozkazy. Nie tak tu łatwo płynnym ruchem wykonać skok, obrót i atak. Ale może to dlatego, że jakoś dawno nie miałem okazji bawić się platformówkami. Znacznym ułatwieniem dla gracza jest natomiast fakt, że nasza wojowniczka nie ponosi żadnych obrażeń, nawet spadając z dużej wysokości. Kto grał w Prince'a ten zapewne pamięta, jak wrażliwy na upadki był perski książę. W Vinyl Goddess from Mars nie będziemy mieć tego typu kłopotów. I całe szczęście.



VINYL GODDESS FROM MARS
Union Logic 1995
Zręcznościowa
PC

Grafika	80%
Dźwięk	65%
Grywalność	90%
Pomysł	70%
Ogółem	80%



Reasumując: dobra zabawa dla miłośników platformówek. Inni mogą sobie darować.

Miłosz Gładzikiewicz

VINYL GODDESS FROM MARS

Już pierwsze wrażenie jest tragiczne: pudełko z taniej, szarej tektury, nie polakierowana obwoluta, instrukcja (ładna) składająca się w 2/3 z opowiadanka SF o zerowej wartości literackiej (gdzie jest Maciej Janiec, autor instrukcji do „Żmii"?!). Jedna dyskietka. Na niej trzy gry: tytułowy R-Activ i jako bonusik: kółko i krzyżyk oraz jakaś gra, którą nazwałbym platformówką, ale nie chcę obrazić gatunku. Zresztą, darowanemu koniowi w zęby się nie patrzy. Ale za to przy kółku i krzyżyku nieźle się ubawiłem, lepiej niż przy samym R-Activ. Co zresztą niczego nie zmienia.

R-Activ to gra logiczna z pewnymi elementami zręcznościówki. Ma w sobie wiele z Sokobana – musisz przepychać kamienie w ten sposób, aby trzy oznaczone ułożyć w rządku obok siebie. Żeby nie było za łatwo, występują przeszkadzajki w postaci jakichś zmutowanych piesków. Tyle. Ani to oryginalne, ani specjalnie wciągające. Graficzna oprawa jest żenująca – wykorzystanie kilku tanich efektów sprzętowych karty VGA nic tu nie zmienia. Lepsza i zupełnie miła jest muzyka, choć już zastanawiałem się, czy efekty dźwiękowe rozlegają się z Blastera czy z wewnętrznego głośniczka komputera. Po prostu żenada.

Gdy firma Polskie Systemy Informatyczne debiutowała na krajowej scenie, wprowadzając na nią w kooperacji z xlandem wspomnianą tu już Żmiję, byłem zachwycony i optymistycznie myślałem o następnych produkcjach. Jak widać, naciąłem się. Od gry R-Activ trzymajcie się z daleka, jest sporo znacznie lepszych programów shareware i freeware.

Alex



Dystrybutor:
xland software publishing
skr. poczt. 57
31-557 Kraków
cena: 19 zł



R-ACTIV
AVopenH/PSI 1995
Logiczno-zręcznościowa
PC

Grafika	30%
Dźwięk	55%
Grywalność	40%
Pomysł	10%
Ogółem	35%

R-ACTIV

RAVENLOFT II – THE STONE PROPHET

Posucha zapanowała na rynku gier role–playing i całe szczęście, że doczekaliśmy się ożywczego deszczyku ze znanej firmy SSI. Ravenloft – to słynny system gier fabularnych – system, do którego napisano mnóstwo (czasem całkiem niezłych) opowiadań. Potem powstała komputerowa gra Ravenloft, która (łagodnie mówiąc) nie wzbudziła mojego zachwytu. Ale Stone Prophet, to program nieporównanie bogatszy. O wiele lepsza grafika i bardzo piękne efekty dźwiękowe są niewątpliwymi atutami tego programu. Nadal jednak można mieć spore zastrzeżenia do scenografii. Kraina, przez którą podróżuje grupa bohaterów, jest wyrysowana zdecydowanie zbyt schematycznie, podziemia i labirynty nadal ustępują pod względem atrakcyjności tym, znanym z tak starych programów jak Eye of the Beholder czy Dungeon Hack. Również potwory, z którymi przyjdzie się grupie zmierzyć w czasie długiej wędrówki, wcale nie wyglądają groźnie i przerażająco. Czasem śmiesznie, czasem mało sympatycznie, ale z pewnością niezbyt groźnie. Tymczasem duszą każdej gry role-playing jest atmosfera. Pozwolenie graczowi na „wejście" w świat gry, spowodowanie, aby bał się wraz ze swymi bohaterami, niespokojnie oczekiwał dalszych wydarzeń, cieszył się z odniesionych sukcesów. W Ravenloft atmosfery takiej niestety nie ma. A, zważywszy na atrakcyjny scenariusz, być powinna.



Właśnie: scenariusz. Przede wszystkim, w Stone Prophet możemy przywołać do życia grupę, z którą odnosiliśmy sukcesy w pierwszej części cyklu. Możemy też wykreować dwie nowe postacie (wybór standardowy dla systemu AD&D). Pozostałe przyłączą się po drodze i kłopot będziemy mieć raczej z nadmiarem bohaterów chętnych do wzięcia udziału w Przygodzie. Nasi podróżnicy lądują na pustyni Har'Akir, gdzie dawno, dawno temu władał zły faraon Anhktepot. Został przeklęty przez boga słońca Ra, ale jego dusza przetrwała w ciele ukrytej głęboko w podziemiach mumii. Grupa śmiałków musi pokonać zło, zanim przebudzi się okrutny władca. Na swej drodze spotka, jak to zwykle w RPG rodem z SSI, setki potworów i mnóstwo zagadek.

Jacek Piekara



RAVENLOFT II
SSI 1995
Role-playing
PC CD-ROM

Grafika	75%
Dźwięk	85%
Grywalność	80%
Pomysł	70%
Ogółem	75%

K-1 Tank System







Ledwie zdążyliśmy napisać parę ciepłych słów o chińskich pomysłach na gry (patrz Invincible Fighter), natychmiast pojawiła się gra zadająca kłam naszym twierdzeniom – oparta na genialnie prostym pomyśle i bardzo wciągająca.

K-1 Tank System – to zabawna zręcznościówka udająca symulator czołgu. W dużym oknie widzisz sytuację z przodu, w małym – celownik artyleryjski. Czołgiem kierujesz za pomocą kursorów, z wciśniętym „Ctrl" – celujesz. Obronę przeciwlotniczą prowadzisz za pomocą karabinu maszynowego. Cel jest prosty – zniszczyć wszystko, co się rusza (i na drzewo nie ucieka...). Do tego dochodzi parę banalnych dodatkowych funkcji (zmiana amunicji, wzmocnienie obrazu, te rzeczy). Grafika jest przeciętna, muzyka również, a gra się świetnie. Wrażenie podczas celowania z pędzącego stówą czołgu do innego pędzącego stówą czołgu jest znakomite. W dodatku niejednokrotnie przekonasz się, że średnia żywotność czołgu na współczesnym polu walki wynosi 3 min (tak!). Grajcie i cieszcie się!

Odjeżdżając, z obowiązkowym w takich razach piskiem gąsienic, żegnają się

Alex & Gawron

K-1 TANK SYSTEM
TAFF System 1995
Zręcznościowo- sym.
PC

Grafika	60%
Dźwięk	45%
Grywalność	90%
Pomysł	90%
Ogółem	75%

SCOTTISH OPEN

Większości z nas Szkocja kojarzyła się do tej pory z chemią, a konkretnie – ze specyficznym roztworem C_2H_5OH. Okazuje się jednak, że grywa się tam też w golfa, co znajduje swoje ukoronowanie w imprezie Scottish Open, zdaje się jednej z ważniejszych dla facetów łażących z kijami po łąkach (ale nie pastuchów). Zaś gra Scottish Open – to bez wątpienia najlepsze i, co ważne, najprzystępniejsze elektroniczne przedstawienie golfa.

Zabawa ma charakter wybitnie zręcznościowy. Cała sztuka polega na tym, aby dwukrotnie kliknąć myszką w odpowiednim momencie, co spowoduje zatrzymanie się kolejnych dwóch suwaków: pierwszy z nich określa siłę uderzenia, zaś drugi – jego odchylenie na boki. Należy utrafić w wartości idealne, wyznaczone i pokazywane przez komputer (można je zmienić), zaś jakakolwiek niedokładność najczęściej kończy się fatalnie.

Mimo że interfejs jest tak prosty, gra w innych elementach trzyma się golfowej rzeczywistości dość dobrze: dostępnych mamy kilka opcji gry (np. w duetach), zagrać można na czterech polach po 18 dołków każde – oczywiście, wiernie przeniesionych z rzeczywistości. „Opowiadając się" komputerowi wybieramy zestaw kijów oraz określamy swe zdolności.





Gracze podzieleni są na amatorów i zawodowców. Ty na początku znajdujesz się w tej pierwszej grupie i dopiero udane występy w turniejach pozwolą Ci zagrać w poważniejszych imprezach, w tym oczywiście w samym Scottish Open.

Cudowny klimat tej gry nie istniałby bez oprawy. Grafika jest piękna i realistyczna, umożliwia oglądanie widoków z wielu ujęć kamery – przy tym wszystkim animacje są płynne. Nie gorzej z dźwiękiem, komputer wcale udanie gada, ze znawstwem komentując Twoje zagrania, a w niektórych momentach nawet serwując powtórki. Wersja CD oferuje znakomite intro, świetną, zróżnicowaną muzykę, masę gadek (komentarz po każdym uderzeniu!) oraz multimedialny przewodnik po rzeczywistych polach golfowych.

Serdecznie polecamy wszystkim tę wspaniałą (i dodajmy – niedrogą) grę, jedyna jej wada – to poważne ryzyko, że ktoś się zbytnio podnieci, pomaluje dywan na zielono i zacznie wiercić dziury w podłodze.

Alex & Gawron



SCOTTISH OPEN
Core Sports 1995
Sportowa
PC, PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	80%
Grywalność	95%
Pomysł	70%
Ogółem	90%

Dystrybutor: Mirage Software, ul. Gen. Abrahama 4, 03-982 Warszawa, tel. 671 1551, 671 1555, 671 7777. Cena: 60 zł (wersja dyskowa), 70 zł (wersja CD).

NBA LIVE 95



Dywizja sportowa Electronic Arts atakuje z miażdżącym rozmachem. Dogadują się z władzami sportu, którym się aktualnie zajmują i robią grę z niesamowitą oprawą, tak pod względem merytorycznym, jak i graficzno–dźwiękowym. Niestety, zawsze wypada coś, co powoduje, że gra jest „tylko" sukcesem rynkowym, ale nie przechodzi na stałe do historii. Tak było z NHL Hockey, tak było z FIFA Soccer – obawiam się, że tak też będzie z NBA Live 95.

Początek zabawy wspaniały. Grafika SVGA, ponad 300 pięknych, skanowanych zdjęć zawodników, miast i obiektów. Pełne statystyki graczy. Wszystkie informacje o sezonie 93/94. Doskonałe gadki i naprawdę rewelacyjna muzyka. Po prostu – multimedialna encyklopedia NBA. Do tego dochodzą potężne możliwości trenerskie (porównywanie graczy, ekstrapolacja wyników, transfery) i konfiguracyjne: skonfigurować można niemal wszystko.

Kiedy wreszcie szczęśliwy gracz przekopie się przez menu i obrazki, jest potężnie skołowany i podniecony. Niestety, czeka go zimny prysznic.

Widok boiska jest bardzo przeciętnej jakości pod względem grafiki. Można go uzyskać w dwóch trybach. Widok z daleka, w rozdzielczości SVGA wypada zupełnie dobrze – niestety, z uwagi na niewielką szczegółowość nadaje się raczej do powtórek. Widok podstawowy, czyli zbliżenie, oferuje nam grafikę tylko w rozdzielczości 320x200, może niebrzydką, ale słabo wypadającą w kontraście z resztą programu. Dziwne, że team, który ponad 2 lata temu zrobił grę Michael Jordan in Flight, oferującą możliwość gry w trybie SVGA, tym razem wykonał krok wstecz.



Inna sprawa, że wrażenie wywołane grafiką niknie w zderzeniu z jakością symulacji wydarzeń na boisku. Zrobić można niemal wszystko. Dostępne są ataki pozycyjne, wcześniej zaplanowane. Można podawać piłkę, np. wprost do znajdującego się w powietrzu nad koszem zawodnika, który od razu wykona efektowny wsad. Swoboda gry jest naprawdę duża, co w połączeniu ze stylem komentowania wydarzeń na boisku tworzy atmosferę przypominającą oglądanie meczu w TV. Piękna sprawa!

Podana na początku prawidłowość sprawdza się – gra jest bardzo, bardzo dobra. Jednak o perfekcji nie można mówić. Za to, biorąc pod uwagę wszystkie inne czynniki, w tym atrakcyjną cenę, polecam zakup NBA Live 95.

Alex

NBA LIVE 95
Electronic Arts 1995
Sportowa
PC CD-ROM

Grafika	85%
Dźwięk	100%
Grywalność	100%
Pomysł	80%
Ogółem	90%

THE PERFECT GENE



Doczekaliśmy się wreszcie drugiej części gry The Perfect General, sztandarowej produkcji QQP, jednego z ważniejszych producentów oprogramowania dla generałów bez armii (ale za to z komputerem). Wcześniejsze zapowiedzi budziły nadzieje, zobaczmy zatem, co nowego.

Świat TPG pozostał taki, jaki był – z pojedynczymi jednostkami jeżdżącymi, podskakującymi na wybojach, strzelającymi do siebie kulkami etc. Podobne to trochę do Dune, ale uklasycznione – gra podzielona jest na tury, większą rolę odgrywają punkty i procenty, które opisują niemal wszystko: możliwości ruchu, szansy ataków, stopnie uszkodzeń. Nie zmienia to faktu, że cała zabawa z prawdziwym wojskiem ma raczej niewiele wspólnego, realizm pola walki TPG jest taki sam, jak realizm intra do części drugiej: jedzie sobie czołg, wypatruje wroga, a ten niespodziewanie wjeżdża mu w bok i miażdży go. Dodajmy, że nie dyskwalifikuje to gry, po prostu nakazuje patrzeć na nią przez inną „optykę".

W ramach zmian autorzy zafundowali nam nowe rodzaje broni: samolot, samochód pancerny z karabinem maszynowym oraz Elephant Tank, czyli „słoni czołg" – taki Schlezwig–Holstein na kółkach. Dodatkowo mamy jeszcze możliwość stawiania umocnień. W połączeniu z całym asortymentem z poprzedniej części (piechota, wojska inżynieryjne, trzy rodzaje artylerii, tyleż typów czołgów i samochody pancerne) możliwości zabawy są całkiem przyzwoite.



Mili panowie z QQP nie pożałowali nam też scenariuszy: jest ich ponad 80! Nuda więc nikomu nie grozi, biorąc pod uwagę, że możliwości konfiguracji pozwalają rozegrać każdą batalię na 12 różnych sposobów. Do tego mamy jeszcze 4 kampanie i możliwość gry w sieci. Poza tym grafika w trybie SVGA, możliwość zbliżeń pola walki bez straty jakości, ładne filmiki na początku. Muzyka nie wypada gorzej, szczególnie przyjemne są realistyczne efekty towarzyszące walce.

W ostatecznym rozrachunku nie można ocenić TPG 2 inaczej niż dobrze – to przyzwoita gra, która spodoba się każdemu. Jednak dusza malkontentów nakazuje nam żałować, że panowie z QQP bali się poczynić bardziej radykalne zmiany w stosunku do legendarnej części pierwszej. Co oczywiście nie zmienia finalnego

RAL II





wyniku bitwy, zwycięskiego dla tego programu – o czym meldują

Alex & Gawron, Doskonali Generałowie

THE PERFECT GENERAL 2
QQP 1995
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	80%
Dźwięk	75%
Grywalność	90%
Pomysł	60%
Ogółem	85%

Grę będzie sprzedawać w Polsce firma CD Projekt

NHL Hockey '95

Ryk syreny, trzask tłuczonych szczęk i łamanych kijów – to charakterystyczne dźwięki dla gry NHL Hockey '95. Jest to kolejny produkt firmy Electronic Arts z serii EA SPORTS. EA SPORTS występuje tu jako stacja TV prezentująca rozgrywki hokejowe.

Rozpoczynamy w studio, gdzie możemy przystąpić do nowych rozgrywek (mecz albo liga) lub załadować stare, korzystając z menu w układzie pseudookienkowym. Możemy także obejrzeć statystyki drużyn i spotkań.

Po wyborze teamu – ewentualne zmiany w ustawieniu zawodników i do... hymnu, a potem dopiero do gry! Sterowanie hokeistami odbywa się podobnie,



jak w większości gier drużynowych. Joystickiem, myszką lub klawiaturą. Podania i zmiana zawodników – jednym przyciskiem, strzał – drugim. Na dole ekranu mamy menu z godłami grających drużyn, wynikiem, czasem, aktualną pozycją krążka.

Zdobyć gola nie jest łatwo (najczęściej pada w wyniku zamieszania), a bramkarze są aż za dobrzy. Można faulować, ale róbmy to z umiarem. W końcu to hokej, a nie zapasy na lodzie, jak by się mogło niektórym wydawać. W grze uwzględniono sporą liczbę reguł obowiązujących w hokeju, m.in. wyróżniono faule: hakowanie, pchnięcie łokciem, zagranie wysokim kijem. Kary za pobicie, wznowienie gry pod bramką – dość często przerywają grę. Wyjście na chwilę z meczu powoduje udostępnienie menu (w tle widownia z lodowiskiem), w którym dokonujemy podstawowych zmian w drużynie, oglądamy replaye, statystyki. Po zakończeniu tercji mamy do dyspozycji menu (w tle dwóch komentatorów) podobne do głównego (zmiana zawodników, wyniki itp.), ale możemy także oglądać fragmenty transmisji innych meczów, rozgrywających się w tym samym czasie. Podczas meczu widoczne jest czasami okienko z elektroniczną tablicą, gdzie wyświetlane są różne bajery (napis: gol!, miernik natężenia hałasu fanów, rysunki).

Program jest dobrze wykonany pod względem technicznym – ściśle trzyma się reguł gry, jest dużo opcji statystycznych. Gorzej z grafiką – mimo niezłego intro (z filmikami z prawdziwych meczów) i ładnego układu menu, sam mecz jest w trybie EGA! To zdecydowanie pogarsza ogólne wrażenie. Dźwięk niezły: co chwila słychać stęknięcia faulujących się zawodników, zderzenia, odgłosy strzałów i wiwaty fanów. Muzyczka puszczana okolicznościowo. Jak w większości drużynowych gier sportowych nie ma jeszcze zadowalającego realizmu (oczywiście pełną satysfakcję da dopiero wirtualna rzeczywistość).

Kornel Kulisiewicz

NHL HOCKEY '95
EA SPORTS 1994
Sportowa
PC CD-ROM

Grafika	65%
Dźwięk	60%
Grywalność	75%
Pomysł	55%
Ogółem	65%



BRUTAL: THE PAWS OF FURY

Na fali popularności Mortala powstają kolejne mordobicia: z ludźmi, robotami, potworami, dwuwymiarowe, trójwymiarowe, bardzo krwawe, ekstremalnie krwawe. Słowem, jak to się ładnie kiedyś mówiło, różne – kwadratowe i podłużne.

Aby zadowolić milusińskich, Gametek zrobił mordobicie dla dzieci – specjalne, bez krwi i naturalistycznej brutalności, za to z postaciami mocno przypominającymi te z kreskówek i wieloma sytuacjami z tychże filmów rodem. Oczywiście, zagrać z przyjemnością mogą wszyscy, bo gra wciąga i jest trudna.

Jako się rzekło, nasi wojownicy są importowani z kreskówek. Wśród dwunastki wspaniałych znajdziemy takich zawodników, jak Kung–Fu Bunny czy Leon – książę dżungli (kogo mają przedstawiać, każdy wie). Pozostali nie mają już tak konkretnych odpowiedników (może poza jednym, podobnym do Mistrza Splintera z Żółwi Ninja), ale też są bardzo mili i sympatyczni.

Walka toczy się jak zwykle, bez specjalnych rewolucji. „Fajerów" mamy sześć, podobnie jak w Street Fighterze, akcja toczy się szybko i dynamicznie, czasami nawet aż nadto. Tajne ciosy jak zwykle, ale w dużej liczbie – od 5 do 9 na głowę. Krwi nie ma, a walka rzeczywiście toczy się z użyciem rozmaitych kreskówkowych patentów. Wykonując tajne ciosy, liczcie się z rozmaitymi efektami...

Postacie są niezwykle udanie animowane. Wyglądają sympatycznie, ruszają się płynnie. Tła też miłe, jakby namalowane farbami wodnymi. Wreszcie muzyka – bardzo sprawnie zrealizowane, płynące z GUS-a ostre Techno, nie gorsze efekty dźwiękowe. Niestety, wszystkie te elementy, osobno bardzo udane, zupełnie do siebie nie pasują, a szczególnie muzyka: jakby z zupełnie innej gry, szybkiej, nerwowej i brutalnej. Wada ta jest poważną plamą, ale werdyktu końcowego nie zmienia. Brutal – to gra wykonana przyzwoicie. Choć nazwa „mordobicie dla dzieci" zupełnie mi nie odpowiada (wszak problem leży nie tylko w widoku krwi, ale ogólnie w prezentowaniu przemocy), jednak z braku lepszych alternatyw tę właśnie grę polecam naszym milusińskim (i ich znerwicowanej rodzinie). Zapraszam też do zabawy wszystkich, a szczególnie tych, którzy podobnie jak ja zachowali zwyczaj oglądania kreskówek.

Alex

PS Pełny opis i lista tajnych ciosów za miesiąc.

BRUTAL: THE PAWS OF FURY
Gametek 1995
Zręcznościowa
Amiga, PC, PC CD-ROM

Grafika	75%
Dźwięk	80%
Grywalność	90%
Pomysł	95%
Ogółem	75%







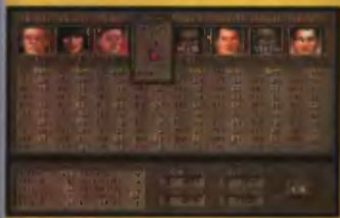


Jagged Alliance

Na tropikalnej wyspie Metavira przeprowadzono niegdyś próbny



wybuch atomowy. Dzięki temu pojawiły się zmutowane drzewa, z których soku wytwarza się bezcenne lekarstwo. Niestety, podstępny Santino opanował niemal całą wyspę i usiłuje wyprzeć Jacka i Brendę Ri-



chardsów (to ci dobrzy) z ich ostatniego laboratorium. Richardsowie wezwali Ciebie, abyś odzyskał wyspę dla ludzkości. Dzięki swym kontaktom z AIM – Międzynarodowym Związkiem Najemników – możesz wynająć drużynę „twardzieli", która będzie walczyć dla Ciebie w polu. Ale cele musisz wyznaczyć sam...

Swoją walkę o Metavirę toczysz na dwóch płaszczyznach. W części strategicznej musisz zaplanować podboje kolejnych sektorów, tak aby zdobyć jak najwięcej drzew – od ich liczby zależą bezpośrednio Twoje dochody. Wynajmujesz więc i rozmieszczasz tubylców do zbierania soku, a także strażników. Wypełniasz też zadania specjalne, zlecane Ci przez Richardsów. Następnie wysyłasz najemników do boju, na odpoczynek, trening, do naprawy broni bądź... szpitala.

Po Twoim wkroczeniu do wrogiego sektora, gra robi się podobna do Sabre Team. Czas odmierzany jest w turach, a każdy najemnik otrzymuje liczbę punktów ruchu zależną od jego zwinności. Część taktyczna jest trudna i czasochłonna – szybki marsz przez tereny wroga kończy się fatalnie. To, jak Twoi ludzie dadzą sobie radę w akcji, zależy od ich umiejętności, przede wszystkim celności i zręczności. Oraz od



ich wyposażenia i uzbrojenia, które na początku jest bardzo skromne. I tu zaskoczenie – płacąc najemnikom np. 4000 USD dziennie, nie możesz im kupić sprzętu! Wszystko muszą zdobyć na wrogu.

W miarę nabywania doświadczenia najemnicy uczą się celniej



strzelać, ciszej poruszać, sprawniej reperować sprzęt itd. Swe umiejętności mogą wykorzystywać na wiele sposobów – ciskając granatami, strzelając, otwierając zamki, wysadzając ściany, skradając się, naprawiając sprzęt – bogactwo możliwości zasługuje na pochwałę.

Wśród innych zalet trzeba wymienić dźwięk – wszyscy najemnicy (a jest ich 60) komentują na bieżąco Twoje rozkazy i ruchy wroga, a jeden z nich mówi nawet pięknie po rosyjsku!

Efekty graficzne są już dużo gorsze. Co prawda, postacie nieźle animowane, ale widok krzaczka, który stał nie tknięty po wybuchu granatu o metr od niego, mocno mnie zaskoczył. A chciałoby się podpalić dżunglę...

Wojciech Setlak

JAGGED ALLIANCE
SirTech/Mindscape 1995
Strategiczna
PC, PC CD-ROM

Grafika	70%
Dźwięk	90%
Grywalność	85%
Pomysł	90%
Ogółem	85%

SLIPSTREAM 5000



Obyczaj bardzo szybkiego latania po ograniczonej przestrzeni narodził się dawno temu w odległej galaktyce. W naszym wymiarze skutecznie kultywują go kolejne pokolenia straceńców, zwanych lotnikami – zabawa jest widowiskowa i łatwo może zakończyć się sukcesem, czyli katastrofą. Niedługo pewnie powstanie dyscyplina sportu, polegająca na lataniu po jakichś tunelach – wszak nie ma głupoty tak wielkiej, żeby jej ludzkość nie mogła wcielić w życie.

Powyższy mętnawy wywód pozostaje w niejakiej styczności z grą Slipstream 5000, traktującą o takich właśnie wyścigach. Jednym ze wspaniałych zawodników będziesz rzecz jasna Ty, pędząc 500/h po trasach wyznaczonych w rozmaitych zakątkach przyszłej Ameryki. Rywalizacja toczy się o pierwszeństwo na mecie, ale liczyć się w niej będzie nie tylko szybkość i technika jazdy



(a właściwie lotu). Otóż na pokładzie Twojego stateczku znalazło się miejsce dla rakiet, laserów, min, bomb i innych świadectw ludzkiego geniuszu. Powyższy arsenał, uzupełniony jeszcze kilkoma systemami pomocniczymi i dopalaczami, możemy nabyć w pobliskim sklepiku z gazetami, za pieniążki zarobione w trakcie wyścigu.

W Slipstream 5000 wykorzystano najbardziej wysublimowane techniki używane w grach tego typu. Mamy więc texture-mapping ścian i wektorowe statki, cieniowane według algorytmu Gourauda. Ostateczny efekt wygląda ślicznie – może prędkości nie czuje się tak, jak w Descencie, ale za to fotorealistyczna grafika znacznie wierniej oddaje rzeczywistość. W połączeniu z doskonałymi efektami dźwiękowymi gra rzeczywiście tworzy klimat futurystycznego wyścigu, a możliwość oglądania akcji z wielu kamer i przyjęta konwencja komentarza powoduje, że odnosimy wrażenie oglądania transmisji telewizyjnej, szczególnie w powtórkach. Oczywiście, najlepiej wygląda wersja CD, wypchana megabajtami animacji i gadek.

Gra prezentuje się znakomicie.



Nie jest specjalnie trudna, nie wymaga zbyt mocnego komputera (przy maksimum szczegółów wystarcza DX2/66). Choć joystick się przydaje, sterowanie z klawiatury też jest możliwe. Oprawa bardzo przyzwoita. Krótko mówiąc, Slipstream 5000 – to kawałek przyzwoitej rozrywki dla każdego.



Alex & Gawron

Grę będzie sprzedawać w Polsce firma IPS Computer Group.

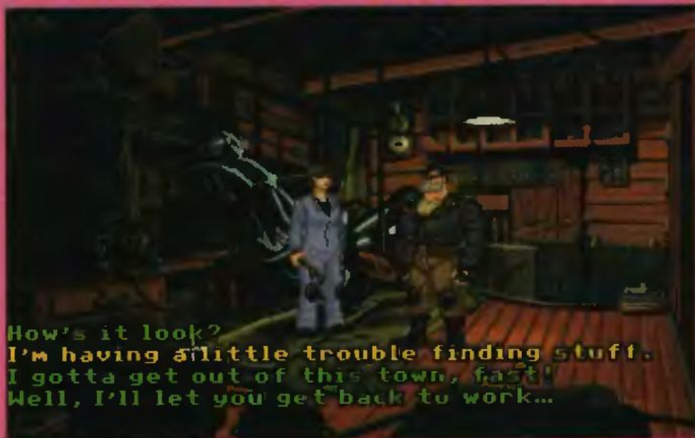
SLIPSTREAM 5000
Gremlin/The Software Refi. 1995
Zręcznościowa
PC, PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	80%
Grywalność	80%
Pomysł	50%
Ogółem	80%

Full Throttle









Przygodówki mają dla mnie coś wspólnego z grami sportowymi. Jednych i drugich nie lubię. Nie dość, że są ograniczone sztywnymi RAM-ami głupoty komputera, to w dodatku z realnym przeżywaniem akcji toczącej się na ekranie tyle mają wspólnego, co emu z podniebnymi lotami. Oczywiście, są chlubne wyjątki.

O tym, że pojawił się kolejny „chlubny wyjątek" wiedziałem już jakiś czas temu, czytając o związanych z grami konferencjach w Internecie. Po wielu rozmaitych zakusach, mających na celu wejście w posiadanie kopii Full Throttle, pachnący poliestrem krążek zniknął w otchłani dawno nie używanego i zatęchłego napędu G:. Gwizdnęło, świsnęło, wykryło GUS-a i... Herr Gott! Warto było czynić wysiłki.

Przede wszystkim: kim jesteś tym razem? Posiadaczem ogromnego Harleya z 10 rurami wydechowymi i pięknie grzmiącym silnikiem. Wygląd i fizjonomia? Dwa metry wzrostu, dwa w barach, szczęki jak buldożery, twarz inteligentna, pokryta notorycznie kilkudniowym zarostem. Głos? Godny Pavarottiego, przechodzącego zmiany gruźlicze. Najlepszy bodaj element gry. Niski, cyniczny baryton rozluźniający gracza jak lewatywa z kisielu.

Full Throttle to ballada o rockersie XXI wieku, który – walcząc o swoje ideały – przemierza rozległe pustkowia przypominające krajobraz po wojnie nuklearnej. Scenariusz i oprawa graficzna zostały stworzone z zachowaniem klimatu najlepszych katastroficznych książek science–fiction. Nieprzyjazna przyroda, mistrzowsko przedstawiona w ostrych odcieniach czerwieni i siedziby ludzkie pełne przeróżnych postaci.

Niesamowita i przejmująca. Jedyna gra przygodowa, jaką skończyłem całkowicie na własną rękę. Akcja tak wciąga, że mimo dość ważnego zadania, jakim było dostanie się na studia, dwa razy siedziałem przed Full Throttle całą noc, do rana, a potem od razu biegłem na egzamin.





Bezsprzecznie, jest to gra przygodowa roku 1995. Żadnych dłużyzn, akcja wartka i pomysłowa, choć jednocześnie wyciszona i wciągająca w klimat przeżyć samotnego bohatera. Dialogi to majstersztyk – szczególnie, jeśli można je chłonąć uszami, a nie czytając napisy. Oprawa dźwiękowa? Brak mi słów. Specjalnie skomponowane utwory, i to nie jakieś tanie „plim–plum–plam", tylko normalne kawałki grane przez rozmaite kapele – lead, rhytm, drums&vocal. Cool! Podkład muzyczny zmienia nastrój w zależności od toczącej się właśnie akcji. Walka na ciężarówce (którą widzicie na jednym z okolicznych obrazków) zaopatrzona jest w genialny heavy–metalowy kawałek. Innym, bardziej dywersyjnym i cichszym akcjom, towarzyszą tajemnicze bluesiki, czy muzyczka pseudo–country.



Wyśmienite.

McSon „Fool Turtle"

FULL THROTTLE

Lucas Arts 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	95%
Dźwięk	90%
Grywalność	95%
Pomysł	90%
Ogółem	95%

Dystrybucja: IPS Computer Group, 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66, 642-27-68, fax 642-27-69. Cena: 150 zł.

Outer Ridge

Grę Asteroids zna chyba każdy. Implementowana była na wszystkich komputerach domowych. Przypomnę tylko, że latało się w niej stateczkiem kosmicznym i strzelało do dryfujących w kosmosie asteroidów. Każdy z nich po oberwaniu laserem rozpadał się na szereg mniejszych kamyczków, które po trafieniu rozsypywały się w proch i ginęły w próżni. Outer Ridge jest kolejną wersją Asteroids, jednak dużo lepszą od swych poprzedniczek.





Na swój statek nie patrzymy z góry – świat oglądamy z jego wnętrza. Autor gry stworzył wszystkie asteroidy w 3D Studio. Latają sobie wokół naszego statku, obracają się, odbijają światło i w rozdzielczości 640 na 400 wyglądają naprawdę trójwymiarowo. Troszkę denerwujące jest to, że niektóre asteroidy potrafią się nagle zatrzymać bądź zmienić kierunek – jakby były inteligentne.

Celem gry jest unicestwienie maksymalnej liczby asteroidów. Kolizja z asteroidem powoduje utratę pewnej energii, zależnej od kąta i szybkości, z jaką nastąpiło zderzenie. Na szczęście statek posiada osłony, których poziom może dojść do 200%. Po rozbiciu niektórych asteroidów wypadają z nich różnokolorowe kule. Gdy złapiemy jedną z nich, dostajemy różnego rodzaju bonusy. Może to być energia, dodatkowe życie, amunicja lub nowa broń. Na początku mamy prosty karabinek laserowy, który nikomu większej szkody nie czyni. Ma tę zaletę, że amunicja do niego nie kończy się. Oprócz tego można zdobyć wolnostrzelną armatkę (moja ulubiona) lub samonaprowadzające się rakiety (rozwalają trafiony obiekt oraz wszystko, co w niedużej odległości go otacza, bardzo dobre są na wrogie statki kosmiczne).

Czasem z rozbitego asteroidu oprócz bonusów wypada „inteligentny" stateczek. Gania cały czas za nami i strzela. W przeciwieństwie do „głupich" asteroidów jest bardzo niebezpieczny i najlepiej szybko go rozwalić.



Muzyka jest ciekawie skomponowana, ładna i w pełnym stereo. Efekty dźwiękowe są trójwymiarowe, dzięki czemu słyszy się, po której stronie nastąpiło zderzenie dwóch asteroidów czy wybuch trafionego kamienia. Dźwięk 3-D dotyczy naturalnie GUS-a, bo posiadacze prostych Sound Blasterków będą musieli zadowolić się muzyką monofoniczną.

Outer Ridge nie należy do gier dla mózgowców. Tu się nie myśli — liczy się refleks i umiejętne posługiwanie myszą (bo na klawiaturze gra się beznadziejnie). Jednak jest to znakomita zabawa, można rozluźnić się po pracy bądź szkole. Dlatego polecam ją każdemu miłośnikowi strzelanek.

PiŁA (pila@maloka.waw.pl)

OUTER RIDGE
Graphic Wares 1995
Zręcznościowa
PC

Grafika	85%
Dźwięk	90%
Grywalność	80%
Pomysł	70%
Ogółem	85%

Taekwondo Master



TM jest po części mieszanką zapożyczeń z już wydanych gier oraz kilku ciekawych, oryginalnych pomysłów. Podobnie jak w Mortal Kombat – postacie zostały zdigitalizowane. Ich poruszanie się, zadawanie ciosów i upadki są dzięki temu o wiele bardziej naturalne, niż gdyby animacje były tworzone ręcznie. Gdy porównuję jakość digitalizacji do tych z „Mortal Kombat", nieodparcie nasuwa mi się myśl, że autorzy nie mieli raczej dostępu do sprzętu wysokiej klasy. Czasami ubrania, rysy twarzy itp. ulegają zniekształceniom (rozmyciu). Dziwi to tym bardziej, że gra została wydana w wersji AGA – a Mortal Kombat, w którym nie zauważyłem takich efektów, tylko w 32 kolorach.



Niewątpliwie najsłabszym punktem gry są tła. Nie dość, że jest ich zaledwie kilka, to jeszcze zostały narysowane w sposób co najmniej przeciętny. Również nieco zbyt ubogie są efekty dźwiękowe.



Walki mogą być rozgrywane na kilka sposobów. W formie mistrzostw, w których do następnej rundy przechodzi tylko zwycięzca, jako pojedynek dwóch graczy (ludzi) oraz turniej. Szczególnie ten ostatni sposób wydaje się najbardziej oryginalny i ciekawy (jest to mieszanka rozgrywek ligowych z zawodami, w których otrzymujemy punkty za zwycięstwa i rozgrywamy po dwie walki z każdym przeciwnikiem).

Liczba i urozmaicenie ciosów są w zasadzie zadowalające, choć zwolennicy Mortal Kombat mogą czuć pewien niedosyt. Każda postać, oprócz standardowych uderzeń, zna także kilka tylko dla niej charakterystycznych ciosów. Próżno jednak w TM szukać jakichś ponadnaturalnych technik, typu plucie ogniem, zamrażanie itp. Nie znajdziemy tu też odpowiednika „Fatality", ani widowiskowych scen dobijania pokonanego przeciwnika.

Postacie sterowane przez komputer zachowują się dość inteligentnie i oparcie się na jednej czy dwóch wybranych technikach rzadko kończy się dla gracza sukcesem. Szkoda tylko, że twórcy gry stworzyli jedynie sześć dostępnych postaci. Jednak, mimo wszystko, jak na możliwości polskich firm – TM jest hitem.

Roman Sadowski



TAEKWONDO MASTER
Mirage Software 1995
Zręcznościowa
Amiga AGA

Grafika	75%
Dźwięk	70%
Grywalność	85%
Pomysł	75%
Ogółem	75%

Producent: Mirage Software, 03-982 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4, tel. 671 1551, 671 1555, 671 7777

Komunikat firmy ZiP Soft

W czerwcu grę Phobos '99 ukończyło wiele osób. Pięć z nich nadesłało stosownie wypełnione karty rejestracyjne. W wyniku losowania przypadły im następujące nagrody:

Wojciech Duchniak ze Szczecina – Komputerowy Słownik Angielsko–Polski.
Marcin Kacprzak ze Szczecina – jw.
Michał Misztal z Ropczyc – CD-ROM z wersjami demonstracyjnymi 50 polskich programów.
Marcin Sporzyński z Warszawy – Komputerowy Słownik Angielsko-Polski.
Michał Wójcik z Bobowej – CD-ROM z wersjami demonstracyjnymi 50 polskich programów.

Zwycięzcom gratulujemy!

Komunikat EGO

Firma EGO (oferująca klubowiczom gry na Amigę – por. Tabela C w poprzednich numerach Gamblera) w lipcu i sierpniu zawiesza działalność, w związku z czym na te dwa miesiące jej oferta znika z tabel GamblerClubu.

Sprzedaż wysyłkowa

GamblerClub prowadzi sprzedaż wysyłkową legalnego oprogramowania (ściślej mówiąc: prowadzą ją w naszym imieniu firmy dystrybucyjne – w chwili obecnej dwie: IPS i Zip Soft).
Zamówienie gry czy gier jest proste – wystarczy wysłać do GamblerClubu zamówienie i poczekać ok. 3–4 tygodni. Gra nadejdzie pocztą za zaliczeniem (tj. płatność następuje przy odbiorze). Obowiązuje Was cena klubowa (plus koszty pocztowe).
Bardziej niecierpliwym proponujemy zakup w sklepach GamblerClubu (mamy nadzieję, że będzie ich sporo na terenie całego kraju).

GAMBLERIADA

PIERWSZE W POLSCE TARGI GIER KOMPUTEROWYCH
WARSZAWA 27–29 X 1995 r.

Wszystkich Czytelników zapraszamy na pierwsze w Polsce targi gier komputerowych GAMBLERIADA, które odbędą się w kinie Capitol w dniach 27–29 października 1995 r. Swą obecność zapowiadają najwięksi polscy dystrybutorzy i producenci oprogramowania. W czasie targów będzie można się spotkać z członkami redakcji Gamblera, zagrać w najnowsze gry, a także kupić je po specjalnych cenach. Trzeciego dnia targów odbędzie się Turniej Mortal Kombat 2 (szczegóły - str. 3). Członkowie Gambler Clubu, rzecz jasna, wchodzą za darmo, pozostali - za symboliczną opłatą. Firmy, zainteresowane udziałem w Gambleriadzie, proszone są o kontakt z organizatorem, Agencją Greit - Warszawa, Al. Wyzwolenia 3/5 m. 24. tel (0-22) 29 19 43.

Klubowa lista przebojów

Od poprzedniego numeru klubowa lista przebojów zawiera najlepiej sprzedające się gry (powyżej 2% zamówień) z trzech miesięcy poprzedzających przygotowanie numeru. W tym numerze prezentujemy wyniki kwietnia, maja i czerwca.

Zakupy użytkowników komputerów Amiga:

Miejsce	Tytuł gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem	Zmiana pozycji
1	Za Żelazną Bramą	28,57%	1	0
2	Frontier Elite II	8,93%	4	2
3	Wing Commander	5,36%	6	3
4	Pirates!	5,36%	5	1
5	Dungeon Master	5,36%	-	nowość
6	Black Crypt	5,36%	3	-3
7	Birds of Prey	5,36%	2	-5
8	Flashback	3,57%	10	2
9	ABC Chemii	3,57%	8	-1

Preferencje użytkowników PC:

Miejsce	Tytuł gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem	Zmiana pozycji
1	Frontier Elite II	7,53%	5	4
2	Phobos '99	7,53%	1	-1
3	Wing Commander	7,53%	7	4
4	Dungeon Master	6,45%	4	0
5	Harpoon	5,38%	6	1
6	F-15 Strike Eagle III	4,30%	10	4
7	Magic Carpet	4,30%	13	6
8	688 Attack Sub	3,23%	3	-5
9	Flashback	3,23%	11	2
10	Syndicate (PL)	3,23%	2	-8
11	UFO: Enemy Unknown	3,23%	16	5
12	V for Victory III	3,23%	18	6
13	1942: Pacific Air War	2,15%	8	-5
14	Birds of Prey	2,15%	9	-5
15	FIFA International Soccer	2,15%	-	nowość
16	Hand of Fate (PL)	2,15%	12	-4
17	Hoyle Book of Games vol. 1	2,15%	-	nowość
18	Larry I	2,15%	-	nowość
19	Noctropolis	2,15%	14	-5
20	Powermonger	2,15%	-	nowość
21	Street Fighter II	2,15%	-	nowość
22	System Shock (PL)	2,15%	15	-7
23	Theme Park	2,15%	-	nowość
24	Ultima Underworld II	2,15%	17	-7

Dodatkowe informacje: wśród najlepiej sprzedających się gier w kwietniu, maju i czerwcu 62,4% stanowiły gry na PC a 37,6% to zakupy użytkowników Amigi.
Za miesiąc kolejne wyniki (z maja, czerwca i lipca).

Sklepy GamblerClubu

Pięć sklepów honoruje karty GamblerClubu. Przypominamy, że każdy sklep na terenie całego kraju może zostać „sklepem GamblerClubu". Wystarczy nadesłać do klubu stosowną deklarację woli oraz propozycję zasad funkcjonowania zniżek oraz ich zakresu i wielkości – skontaktujemy się i ustalimy szczegóły. Sklepy otrzymają nalepki identyfikacyjne a ich adresy wraz z zakresem oferty będą publikowane na łamach GamblerClubu.

Klubowiczów natomiast gorąco prosimy o uwagi oraz ewentualne (mam nadzieję, że ich nie będzie) skargi, gdyby nie zostali obsłużeni zgodnie z zasadami klubowymi.

OPOLE
HMS COMPUTERS
ul. Krakowska 41a
(DH Ślimak)
Oferta:
produkty z tabel A w cenie klubowej
HMS COMPUTERS
pl. Teatralny 13
(DH Opolanin)
Oferta:
produkty z tabel A w cenie klubowej

WARSZAWA
IPS
ul. Okrężna 3,
tel. 642-27-66
Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej
LUPUS
ul. Stępińska 22/30,
tel. 41-51-21
Oferta:
będące w bieżącej sprzedaży książki Wydawnictwa LUPUS z 10% upustem.

WROCŁAW
Consumer Electronics Trade
ul. Wieczysta 141/2,
tel. 688-656
Oferta:
3% upustu na wszystkie produkty (komputery i konsole Atari, oprogramowanie i akcesoria).

Tabela A1. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów Amiga

Nr kat.	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detal.	Cena klub.
182	Dracula	Psygnosis	Amiga	3,5"	1MB	18.30 zł	16.00 zł
123	Fields of Glory (A1200)	MicroProse	Amiga	3,5"	A1200, 2MB, AGA	61.00 zł	55.00 zł
122	Fields of Glory (A500)	MicroProse	Amiga	3,5"	A500, 1MB	61.00 zł	55.00 zł
183	FIFA Soccer	Electronic Arts	Amiga	3,5"	1MB	61.00 zł	55.00 zł
184	Frontier Elite II	Gametek	Amiga	3,5"	1MB	36.60 zł	33.00 zł
188	Hired Guns	Psygnosis	Amiga	3,5"	1MB	46.36 zł	42.00 zł
189	Humans	Gametek	Amiga	3,5"	1MB	30.50 zł	27.00 zł
190	Innocent	Psygnosis	Amiga	3,5"	1MB RAM	32.94 zł	30.00 zł
191	K-240	Gremlin	Amiga	3,5"	1MB	61.00 zł	55.00 zł
192	King's Table	Gametek	Amiga	3,5"	1MB	63.00 zł	57.00 zł
200	Kingmaker	US Gold	Amiga	3,5"	1MB	61.00 zł	55.00 zł
201	New World of Lemmings	Psygnosis	Amiga	3,5"	A1200, 2MB, AGA	86.25 zł	77.00 zł
37	Space Hulk	Electronic Arts	Amiga	3,5"	1MB	51.28 zł	45.00 zł
21	Syndicate	Bullfrog	Amiga	3,5"	1MB	58.56 zł	52.00 zł
90	Theme Park (A1200)	Bullfrog	Amiga	3,5"	Amiga 1200, 4000, 2MB	79.30 zł	70.00 zł
202	Theme Park (A500)	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	79.30 zł	70.00 zł
124	UFO: Enemy Unknown	MicroProse	Amiga	3,5"	A1200, 2MB RAM, AGA	67.10 zł	60.00 zł
193	Utopia	Gremlin	Amiga	3,5"	1MB	30.50 zł	27.00 zł
194	Zool	Gremlin	Amiga	3,5"	1MB	36.60 zł	33.00 zł
195	Zool 2	Gremlin	Amiga	3,5"	A1200	46.36 zł	41.00 zł

Tabela A2. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów Amiga

Nr kat.	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detal.	Cena klub.
91	Another World	Delphine Software	Amiga	3,5"	1MB	24.40 zł	22.00 zł
28	Birds of Prey	Electronic Arts	Amiga	3,5"	1MB	18.30 zł	16.00 zł
29	Black Crypt	Electronic Arts	Amiga	3,5"	1MB	18.30 zł	16.00 zł
92	Budokan	Electronic Arts	Amiga	3,5"	1MB	18.30 zł	16.00 zł
196	Cadaver/Payoff	MicroProse	Amiga	3,5"	1MB	24.40 zł	22.00 zł
93	Cruise For a Corpse	Delphine Software	Amiga	3,5"	1MB	24.40 zł	22.00 zł
197	Desert Strike	Gremlin	Amiga	3,5"	1MB	24.40 zł	22.00 zł
58	Dungeon Master	Psygnosis	Amiga	3,5"	1MB RAM	18.30 zł	16.00 zł
203	F-19	MicroProse	Amiga	3,5"	1MB	18.30 zł	16.00 zł
103	Flashback	Delphine Soft.	Amiga	3,5"	1MB	24.40 zł	22.00 zł
104	Future Wars	Delphine Soft.	Amiga	3,5"	1MB	24.40 zł	22.00 zł
204	Gunship	MicroProse	Amiga	3,5"	1MB	30.50 zł	27.00 zł
205	Hoyle Book of Games v. 3	Sierra	Amiga	3,5"	1MB	18.30 zł	16.00 zł
117	Hoyle Book of Games v. 1	Sierra	Amiga	3,5"	1MB	18.30 zł	16.00 zł
104	Hoyle Book of Games v. 2	Sierra	Amiga	3,5"	1MB	18.30 zł	16.00 zł
206	King's Quest 1	Sierra	Amiga	3,5"	1MB	30.50 zł	27.00 zł
207	Knights of the Sky	MicroProse	Amiga	3,5"	1MB	24.40 zł	22.00 zł
119	Larry I	Sierra	Amiga	3,5"	1MB, [illegible]	24.40 zł	22.00 zł
121	Legend of Valour	US Gold	Amiga	3,5"	1MB	24.40 zł	22.00 zł
96	Operation Stealth	Delphine Software	Amiga	3,5"	1MB	24.40 zł	22.00 zł
105	Pirates!	MicroProse	Amiga	3,5"	1MB	18.30 zł	16.00 zł
41	Powermonger	Electronic Arts	Amiga	3,5"	1MB	18.30 zł	16.00 zł
77	Risky Woods	Electronic Arts	Amiga	3,5"	1MB	18.30 zł	16.00 zł
95	Road Rash	Electronic Arts	Amiga	3,5"	1MB	18.30 zł	16.00 zł
83	Shadowlands	Domark	Amiga	3,5"	1MB	18.30 zł	16.00 zł
125	Space Quest I	Sierra	Amiga	3,5"	1MB, [illegible]	30.50 zł	27.00 zł
98	Wing Commander	Origin	Amiga	3,5"	1MB	18.30 zł	16.00 zł

Tabela A3. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów PC

Nr kat.	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
198	1942: Pacific Air War	MicroProse	PC	3,5"	386, 4MB RAM, VGA	95.16 zł	85.00 zł
139	Aladdin	Disney	PC	3,5"	386, 4MB RAM	79.30 zł	71.00 zł
140	Armored Fist	NovaLogic	PC	3,5"	386, 4MB RAM	80.52 zł	72.00 zł
141	Armored Fist CD	NovaLogic	PC	CD-ROM	386, 4MB RAM	80.52 zł	72.00 zł
208	Batman Returns	Gametek	PC	3.5"	386, 4MB	70.76 zł	63.50 zł
209	Bioforge CD	Origin	PC	CD	486DX40, 8MB	109.80 zł	99.00 zł
142	Blade of Destiny	US Gold	PC	3,5"	AT, 1MB RAM, VGA	61.00 zł	55.00 zł
210	Bureau 13	Gametek	PC	3.5"	386DX, 4MB, 13MB HDD	85.40 zł	78.00 zł
211	Bureau 13 CD	Gametek	PC	CD	386DX, 4MB	85.40 zł	78.00 zł
8	Buzz Aldrin's	Electronic Arts	PC	3,5"	AT, 570KB, 16MB HDD, VGA	48.80 zł	44.00 zł
212	Cannon Fodder 2	Virgin	PC	3,5"	386DX40, 8MB	61.00 zł	55.00 zł
129	Colonization	MicroProse	PC	3,5"	386/16, 4MB RAM, VGA, 12MB HDD	85.40 zł	78.00 zł
213	Comanche	NovaLogic	PC	3,5"	386, 4MB	91.50 zł	82.00 zł
214	Comanche CD	NovaLogic	PC	CD	386, 4MB	91.50 zł	82.00 zł
107	Cuckoo Zoo (PL)	Electronic Arts	PC	3,5"	386/16, 4MB RAM, VGA, 14MB HDD	67.10 zł	60.00 zł
143	Desert Strike	Gremlin	PC	3,5"	386, 1MB RAM	61.00 zł	55.00 zł
215	Discworld CD	Psygnosis	PC	CD	386DX40	103.70 zł	93.00 zł
144	Dracula	Psygnosis	PC	3,5"	AT, 1MB RAM	18.30 zł	16.00 zł
216	Ecstatica	Psygnosis	PC	3,5"	486DX33, 4MB	94.55 zł	84.00 zł
145	Ecstatica CD	Psygnosis	PC	CD-ROM	486DX33, 4MB RAM	79.30 zł	72.00 zł
108	F-14 Fleet Defender	MicroProse	PC	3,5"	386, 4MB RAM, VGA, 12MB HDD	73.20 zł	65.00 zł
217	F-14 Fleet Def. Gold CD	MicroProse	PC	CD	386, 4MB, VGA, Windows	158.60 zł	148.00 zł
7	F-15 Strike Eagle III	MicroProse	PC	3,5"	386, 2MB RAM, VGA, 11MB HDD	61.00 zł	55.00 zł
52	Fields of Glory	MicroProse	PC	3,5"	386/16, 2MB RAM, MCGA, 12MB HD	61.00 zł	55.00 zł
47	FIFA International Soccer	Electronic Arts	PC	3,5"	386/16MHz, 4MB RAM, VGA	61.00 zł	55.00 zł
99	FIFA International Soc. CD	Electronic Arts	PC	CD-ROM	286/16MHz, 8MB RAM, VGA, SoundBl.	73.20 zł	65.00 zł
146	Frontier Elite II	Gametek	PC	3,5"	386, 2MB RAM	36.60 zł	33.00 zł
147	Frontier Elite II CD	Gametek	PC	CD-ROM	386, 2MB RAM	46.36 zł	42.00 zł
218	Guilty	Psygnosis	PC	3,5"	386DX40, 4MB	85.40 zł	78.00 zł
219	Guilty CD	Psygnosis	PC	CD	386DX40, 4MB	85.40 zł	78.00 zł
78	Hand of Fate (PL)	Virgin	PC	3,5"	386SX/25MHz, 2MB RAM	67.10 zł	57.00 zł
148	Harpoon II	Three Sixty	PC	3,5"	386/25, 2MB RAM, 20MB HD	79.30 zł	71.00 zł
149	Hell CD	Gametek	PC	CD-ROM	486, 4MB RAM	103.70 zł	93.00 zł
150	Hired Guns	Psygnosis	PC	3,5"	386, 1MB RAM	36.60 zł	33.00 zł
151	Humans 2	Gametek	PC	3,5"	AT, 1MB RAM	36.60 zł	33.00 zł
72	IndyCar Racing	Virgin	PC	3,5"	386DX/25, 4MB, MCGA, 15MB HDD	56.12 zł	50.00 zł
152	Innocent	Psygnosis	PC	3,5"	1MB RAM	46.36 zł	42.00 zł
220	KA-50 Hokum (PL)	Virgin	PC	3,5"	386DX, 4MB	85.40 zł	78.00 zł
9	Kasparov's Gambit	Electronic Arts	PC	3,5"	386SX/16, 4MB RAM, 11MB HDD, VGA	67.10 zł	57.90 zł
154	King's Table	Gametek	PC	3,5"	386, 1MB RAM	66.00 zł	59.00 zł
155	King's Table CD	Gametek	PC	CD-ROM	386, 1MB RAM	63.00 zł	57.00 zł
153	Kingmaker	US Gold	PC	3,5"	AT, 1MB RAM, VGA	61.00 zł	55.00 zł
230	Kick & Play	Europress	PC	3,5"	386, 4MB, VGA, mysz	85.40 zł	78.00 zł
231	Kick & Play CD	Europress	PC	CD	386, 4MB, VGA, mysz	107.30 zł	90.00 zł
73	Labyrinth of Time CD	Electronic Arts	PC	CD-ROM	386SX/16, 4MB RAM, VGA	61.00 zł	55.00 zł
109	Lords of Lore	Virgin	PC	3,5"	386, 2MB RAM, VGA, 21MB HDD	85.40 zł	78.00 zł
110	Leisure Suit Larry VI	Sierra	PC	3,5"	386, 4MB RAM, VGA, 15MB HDD	73.20 zł	65.00 zł
158	Litil Divil	Gremlin	PC	3,5"	386, 4MB RAM	69.54 zł	62.00 zł
159	Litil Divil CD	Gremlin	PC	CD-ROM	386, 4MB RAM	69.54 zł	62.00 zł
157	Little Big Adventure CD	Electronic Arts	PC	CD-ROM	386-25, 4MB RAM, VGA	103.70 zł	93.00 zł
221	Magic Carpet	Electronic Arts	PC	3,5"	486DX50, 8MB	85.40 zł	78.00 zł
160	Magic Carpet CD	Electronic Arts	PC	CD-ROM	386/25, 4MB RAM, VGA	107.80 zł	98.00 zł
222	Nascar Racing	Virgin	PC	3,5"	386, 4MB	73.20 zł	65.00 zł
223	NBA Live '95 CD	Electronic Arts	PC	CD	486DX40, 8MB	85.40 zł	78.00 zł
161	New World of Lemmings	Psygnosis	PC	3,5"	386, 4MB RAM	86.25 zł	75.00 zł
162	New World of Lemmings CD		PC	CD-ROM	386, 4MB RAM	78.32 zł	70.00 zł
111	NHL Hockey CD	Electronic Arts	PC	CD-ROM	386/25, 4MB RAM, VGA	73.20 zł	65.00 zł
130	[illegible] CD	Electronic Arts	PC	CD-ROM	386/25, 4MB RAM, VGA	79.30 zł	70.00 zł
163	Nomad	Gametek	PC	3,5"	386, 4MB RAM	[illegible]	68.00 zł
164	Novastorm CD	Psygnosis	PC	CD-ROM	386SX, 4MB	70.30 zł	63.00 zł
79	Pacific Strike	Electronic Arts	PC	3,5"	386, 4MB RAM, VGA	67.10 zł	57.00 zł
12	Patriot	Electronic Arts	PC	3,5"	386SX, 4MB RAM, VGA VESA	54.90 zł	50.00 zł
224	[illegible]	IPS CD	PC	3,5"	386SX, 2MB	56.73 zł	51.00 zł
33	Privateer	Origin	PC	3,5"	386/25, 4MB RAM, 20MB HDD	73.20 zł	65.00 zł
165	Quarantine	Gametek	PC	3,5"	386, 8MB	69.54 zł	62.00 zł
166	Quarantine CD	Gametek	PC	CD-ROM	386, 8MB	78.93 zł	70.00 zł
57	Return of the Phantom	MicroProse	PC	3,5"	VGA	61.00 zł	55.00 zł
15	Seal Team	Electronic Arts	PC	3,5"	AT, 640KB RAM, VGA	24.40 zł	22.00 zł
80	Seawolf	Electronic Arts	PC	3,5"	386SX, 4MB RAM, VGA	61.00 zł	55.00 zł
67	Shadowcaster	Origin	PC	3,5"	386SX, 4MB RAM, VGA, 16MB HDD	61.00 zł	55.00 zł
36	Space Hulk	Electronic Arts	PC	3,5"	VGA	64.66 zł	55.00 zł
75	Space Hulk CD	Electronic Arts	PC	CD-ROM	386, 4MB RAM, VGA	64.66 zł	55.00 zł
167	Star Crusader	Gametek	PC	3,5"	386, 2MB RAM	80.52 zł	72.00 zł
168	Star Crusader CD	Gametek	PC	CD-ROM	386, 2MB RAM	80.52 zł	72.00 zł
99	Subwar 2050 (pl)	Microprose	PC	3,5"	386, 1MB RAM, VGA/MCGA	79.30 zł	60.00 zł
70	Syndicate (pl)	Bullfrog	PC	3,5"	590KB RAM, VGA, 12MB HDD	69.54 zł	62.00 zł
69	Syndicate CD	Bullfrog	PC	CD-ROM	386, 4MB RAM, VGA	69.54 zł	62.00 zł
112	System Shock (PL)	Origin	PC	3,5"	486/33, 4MB RAM, 30MB HDD	103.70 zł	93.00 zł
225	System Shock CD	Origin	PC	CD	486DX33, 4MB, VGA	103.70 zł	93.00 zł
55	Task Force	MicroProse	PC	3,5"	386, 2MB RAM, VGA/MCGA	67.10 zł	60.00 zł
169	[illegible]	Gametek	PC	3,5"	386	[illegible]	[illegible]
170	The Journeyman Project CD	Gametek	PC	CD-ROM	386, 8MB RAM	113.34 zł	[illegible]
113	Theme Park	Electronic Arts	PC	3,5"	386, 4MB RAM, VGA/VESA, 18MB HDD	79.30 zł	70.00 zł
171	Transport Tycoon	MicroProse	PC	3,5"	386-20, 4MB RAM, VGA	85.40 zł	78.00 zł
82	UFO: Enemy Unknown	MicroProse	PC	3,5"	386/20MHz, 2MB RAM, VGA, 10MB HDD	67.10 zł	60.00 zł
115	UFO: Enemy Unknown CD	MicroProse	PC	CD-ROM	386/20, 4MB RAM, VGA	103.70 zł	90.00 zł
53	Ultima Underworld II	Origin	PC	3,5"	386SX, 2MB RAM, 14MB HDD, VGA	73.20 zł	66.00 zł
172	Utopia	Gremlin	PC	3,5"	386, 2MB RAM	30.50 zł	27.00 zł
131	Wing Com. Armada	Origin	PC	3,5"	386DX, 4MB RAM, VGA-VESA	67.10 zł	60.00 zł
132	Wing Com. Armada CD	Origin	PC	CD-ROM	386DX, 4MB RAM, VGA-VESA	67.10 zł	60.00 zł
173	Wing Commander III CD	Origin	PC	CD-ROM	486-50, 8MB RAM, CD ds	183.00 zł	160.00 zł
227	Wings of Glory CD	Origin	PC	CD	486DX, 8MB	103.70 zł	93.00 zł
228	Wolfpack	NovaLogic	PC	3,5"	AT, 640KB, VGA	50.02 zł	45.00 zł
174	Wolfpack CD	NovaLogic	PC	CD-ROM		80.52 zł	70.00 zł
229	X-COM (PL)	MicroProse	PC	3,5"	486DX33, 4MB, 10MB HDD	85.40 zł	78.00 zł
26	[illegible]	Electronic Arts	PC	3,5"	AT, 1MB RAM, VGA	42.70 zł	38.00 zł
175	Zool	Gremlin	PC	3,5"	386	36.60 zł	33.00 zł
177	Zool 2	Gremlin	PC	3,5"	386, 2MB RAM	46.36 zł	41.00 zł
178	Zool 2 CD	Gremlin	PC	CD-ROM	386, 2MB RAM	50.02 zł	45.00 zł
176	Zool CD	Gremlin	PC	CD-ROM	386	46.36 zł	41.00 zł

Tabela A4. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów PC

Nr kat.	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
83	Another World	Delphine Software	PC	3,5"	VGA	24.40 zł	22.00 zł
27	Birds of Prey	Electronic Arts	PC	3,5"	EGA/VGA	18.30 zł	16.00 zł
84	Budokan	Electronic Arts	PC	3,5"	EGA/VGA	18.30 zł	16.00 zł
179	Cadaver/Payoff	MicroProse	PC	3,5"	EGA/VGA	24.40 zł	22.00 zł
31	Dungeon Master	Psygnosis	PC	3,5"	EGA/VGA	18.30 zł	16.00 zł
198	F-19	MicroProse	PC	3,5"	EGA/VGA	18.30 zł	16.00 zł
86	Flashback	Delphine Software	PC	3,5"	VGA	24.40 zł	22.00 zł
100	Future Wars	Delphine Soft.	PC	3,5"	EGA/VGA	24.40 zł	22.00 zł
32	Harpoon	Electronic Arts	PC	3,5"	EGA/VGA	18.30 zł	16.00 zł
116	Hoyle Book of Games vol. 1	Sierra	PC	3,5"	EGA/VGA	18.30 zł	16.00 zł
101	Hoyle Book of Games vol. 2	Sierra	PC	3,5"	EGA/VGA	18.30 zł	16.00 zł
180	Hoyle Book of Games vol. 3	Sierra	PC	3,5"	EGA/VGA	18.30 zł	16.00 zł
181	King's Quest 1	Sierra	PC	3,5"	EGA/VGA	30.50 zł	27.00 zł
118	Larry I	Sierra	PC	3,5"	VGA	24.40 zł	22.00 zł
120	Legend of Valour	US Gold	PC	3,5"	VGA	24.40 zł	22.00 zł
88	Operation Stealth	Delphine Software	PC	3,5"	VGA	24.40 zł	22.00 zł
102	Pirates!	MicroProse	PC	3,5"	VGA	18.30 zł	16.00 zł
133	Police Quest	Sierra	PC	3,5"	VGA	30.50 zł	27.00 zł
40	Powermonger	Electronic Arts	PC	3,5"	EGA/VGA	18.30 zł	16.00 zł
87	Rampart	Electronic Arts	PC	3,5"	EGA/VGA	18.30 zł	16.00 zł
76	Risky Woods	Electronic Arts	PC	3,5"	EGA/VGA	18.30 zł	16.00 zł
42	Shadowlands	Domark	PC	3,5"	EGA/VGA	18.30 zł	16.00 zł
127	Space Quest I	Sierra	PC	3,5"	VGA	30.50 zł	27.00 zł
89	Wing Commander	Origin	PC	3,5"	VGA	18.30 zł	16.00 zł

Tabela B1. Bieżąca oferta ZIP Soft dla użytkowników komputerów PC

Nr kat.	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
82	[illegible] '95	ZIP Soft	PC	3,5", 5,25"	AT, 640KB, VGA	22.00 zł	18.50 zł

NEWS

ŚWIEŻE MIĘSKO (SOFTWARE)

HEROES OF MIGHT AND MAGIC

Świat znany nam ze wspaniałej serii role–playing (Might and Magic) tym razem staje się miejscem strategicznej batalii. Gracz wciela się w postać jednego z władców walczących o panowanie nad światem Xeenu. W tej grze zadziwia rewelacyjna grafika. Twórcy obiecują też, iż żadna



rozgrywka nie będzie podobna do poprzedniej, a komputerowi przeciwnicy dysponują inteligencją wcale nie sztampową. Producent: New World Computing. Termin: jesień 1995. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

INTERRUPT

Kolejna udana dalekowschodnia produkcja. Tym razem jest to platformówka, w której gracz kieruje poczynaniami chodzącego z mieczem robota. Ładne



animacje, dobry gameplay, śliczna mangowa grafika w intro. Obowiązkowa gra dla miłośników gatunku, mającego tak mało pecetowych przedstawicieli. Producent: Game Box/Family Pro. Termin: już jest. Komputer: PC. (Alx)

ROLLCAGE

Wyścigi samochodowe. Bardzo zaawansowana grafika,



możliwość wyboru spośród 10 typów samochodów, zróżnicowane scenerie, duży realizm. Producent: Team 17. Termin: lato 1995. Komputer: PC, PC CD-ROM. (jp)

MARCO POLO

Masz szansę pójść śladami wielkiego odkrywcy, weneckiego kupca Marco Polo. Zadanie



jest proste: trzeba stać się sławnym i bogatym. A na dzikich bezdrożach Azji czyhają oczywiście przeróżne niebezpieczeństwa. Marco Polo – to kombinacja gry przygodowej i strategicznej z elementami symulacji handlowej i dyplomatycznej. Producent: Infogrames. Termin: jesień 1995. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

SCORCHED EARTH 1.5

Radujcie się wszyscy, którzy na początku lat 90. pogrywaliście masowo w Scorcha! Oto po długim milczeniu autor zrealizował



wersję 1.5. W środku wiele zmian: nowe rodzaje broni i osłon, praca w trybie wysokiej rozdzielczości (aż do 1024x768!), kilka nowych możliwości prowadzenia gry (między innymi drużynowo). Niech wszyscy grają w tę historyczną grę, będącą najbardziej rozbudowaną producją z serii „ustaw kąt i siłę strzału, by skasować przeciwnika". Autor: Wendell Hicken. Termin: już jest. Komputer: PC. (Alx)

GENDER WARS

Zręcznościowa. W świecie przyszłości trwa wojna między kobietami i mężczyznami. Gracz może wcielić się w przedstawiciela jednej z dwóch płci. Istnieje możliwość zabawy nawet czterech graczy na raz (za pośrednictwem sieci). Producent: SCI. Termin: jesień 1995. Komputer: MAC CD-ROM, PC CD-ROM. (jp)

SIMTOWN



Kolejna „simowa" produkcja Maxisu przeznaczona jest dla dzieci. Oznacza to uproszczenie interfejsu użytkownika oraz – niestety – założeń symulacji. W zamian za to mamy znakomicie rozbudowaną i urozmaiconą grafikę oraz muzykę, a wszystko to pod MS Windows. Na pierwszy rzut oka gra nie wygląda na tak debilną, jak twierdzi część prasy zachodniej, więc warto ją polecić każdemu, kto lubił inne Simy. Bacznie obejrzymy i z pewnością napiszemy o niej więcej. Producent: Maxis. Termin: już jest. Komputer: PC. (Alx)

STRIKER '95

Ciekawa gra piłkarska, będąca udoskonaloną przeróbką producji na konsole CD-32. Fotore-



alistyczna grafika, nowatorski sposób pokazywania zdarzeń (kamera nad boiskiem, widok pod kątem, a nie płasko z góry). Dostępne są drużyny narodowe z całego świata (w nieoryginalnych zestawieniach), istnieje też możliwość gry w hali. Całość znakomicie uzupełniają digitalizowane filmiki przy wykonywaniu stałych fragmentów gry oraz komentarz Andy'ego Graya, takiego angielskiego Darka Szpakowskiego. Gra ładna, choć nie rewelacyjna. Producent: Time Warner Interactive/Rage Software. Termin: już jest. Dystrybucja w Polsce: Digital Multimedia Group. Cena: 135 zł. Komputer: PC CD-ROM. (Alx)

CIVNET

Coś dla miłośników starej, ale jarej Cywilizacji. Tym razem możemy budować własne imperium, walcząc przeciwko innym graczom połączonym w sieci. Niestety, na wiosennych targach ECTS przedstawiciele firmy MicroProse nie mieli jeszcze pojęcia,



jak gra będzie wyglądała od strony technicznej (podział na tury czy czas rzeczywisty?). Wymagania sprzętowe niewielkie (386/33), ale CivNet będzie pracować tylko w środowisku Windows. Producent: MicroProse. Termin: jesień 1995. Komputer: Mac, PC. (jp)

SWITCHWORLD

Już wkrótce powinna się pojawić na Amigi kolejna gra doomopodobna. Jej akcja rozgrywa się w czasie II wojny światowej, w tajnym ośrodku nuklearnym, w którym doszło do katastrofy. W cały ten kram mieszają się na dodatek bezwzględni kosmici. Według zapowiedzi gra będzie miała charakter głównie zręcznościowy, choć nie zabraknie w niej także elementów przygodowych. Do przejścia 5 wielopoziomowych etapów, 10 rodzajów broni do wyboru i kilkanaście (lub nawet ponad 20) typów przeciwników. Producent: Black Legend. Termin: lato 1995. Komputer: Amiga. (rs)

THE CIVIL WAR

Oto fantastyczna strategia pozwalająca nam raz jeszcze wpłynąć na przebieg Wojny Secesyjnej. Mamy sporo opcji gospodarczo–politycznych, choć najistotniejszy jest wątek strategiczny, z dokładnym rozgrywaniem wszystkich bitew na czele. Świetna muzyka, doskonała grafika (SVGA). Całość spodoba się nawet najwybredniejszym koneserom gatunku. Producent: Empire. Termin: już jest. Komputer: PC CD-ROM. (Alx)



DAEDALUS ENCOUNTER

Oto mamy trzy kompakty czystej adrenaliny. Daedalus Encounter – to film interaktywny z Tią Carrere (ta śliczna, zła dziewczynka z Prawdziwych Kłamstw) w roli głównej. Doskonała grafika (64 tys. kolorów) i dźwięk powodują, iż gra ma niebagatelne wymagania sprzętowe (8 MB, 486 DX33, zalecane Pentium i szybka karta graficzna). Całość trochę podobna do Critical Path, ale zrealizowana ze znacznie większym rozmachem. Producent: Virgin/Mechadeus. Termin: już jest. Dystrybucja w Polsce: IPS. Cena: 180 zł. Komputer: PC CD-ROM. (A&G)





WERSJE DYSKIETKOWE

Na rynku pojawiły się dyskietkowe wersje następujących gier: Relentless (znanej też jako Little Big Adventure), Inferno i SuperKarts. Ta ostatnia nie różni się niczym od swej CD-ROM-owej poprzedniczki, dwie pierwsze pozbawione są gadek i pięknych animacji w przerywnikach. (Alx)

FX FIGHTER

Udana próba stworzenia trójwymiarowego mordobicia na PC. Gra, zrealizowana w ładnej wektorowej grafice pokrytej te-

NEWS

ksturami, oferuje znakomite animacje tła oraz świetną muzykę i efekty – przy tym wszystkim wymagania ma niezbyt duże (na 486 DX2/66 wszystko chodzi płynnie) i jest prosta w obsłudze. Do wyboru mamy ośmiu zawodników (dlaczego tak niewielu?). Producent: GTE Entertainment/Argonaut Software.



Termin: już jest. Komputer: PC CD-ROM. (Alx)

HEAT WAVE

To cykl pięciu gier erotycznych (One in a Million, Quantum Deep, Back to Melrose Place, Back to the Orient, Savannah R.R.). Spójrzcie tylko na zdjęcie obok (ach, ta cudowna amerykańska flaga) i pomyślcie sobie, jakie atrakcje mogą być



w środku! Producent: Heatwave Multimedia. Termin: lato 1995. Komputer: Amiga CD32, Mac, PC CD-ROM. (jp)

THE TALE OF ORPHEO'S CURSE

Brat i siostra zostają złapani w pułapkę w nawiedzonym teatrze. Spotykają tam Orpheo – szalonego maga. Zadaniem gracza jest rozwiązanie zagadki przeklętego teatru. The Tale... to gra będąca klasyczną historią o duchach. Doskonała grafika i o dziwo niewysokie wymagania sprzętowe (386/33). Producent: Viacom. Termin: lato 1995. Komputer: PC CD-ROM. (jp)



CHESS THROUGH THE AGES

Według zapowiedzi będzie to program szachowy przypominający koncepcją słynne Battle Chess, ale wykonany według standardów roku 1995. Dobry „engine" szachowy, animacja figur na szachownicy plus pełnoekranowe filmowane sceny walki z udziałem statystów i renderowanej grafiki (pięć stref czasowych, począwszy od epoki prehistorycznej a skończywszy na walkach robotów) — to może przyciągnąć do programu nie tylko miłośników gry w szachy. Producent: Black Legend. Termin: lato 1995. Komputer: CD-32, Mac CD-ROM, PC CD-ROM. (rs)

WARRIORS

Trójwymiarowa bijatyka. Niezła scenografia, kilka postaci do wyboru, ciosy specjalne (oczywiście)



oraz różne lokalizacje walk. Grafika niestety animowana, a nie fotorealistyczna (jak w Mortal Kombat). Na uwagę zasługuje fakt, iż walki toczą się w bardzo szybkim tempie. Może więc być trudno. Producent: Mindscape. Termin: jesień 1995. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

WORLD EMPIRE III



Autorzy World Empire niesamowicie się rozpędzili. Miesiąc temu anonsowaliśmy część drugą, a oto mamy już trzecią: z poprawioną grafiką i kilkoma zmianami na lepsze w interfejsie użytkownika. Sam cel gry pozostał taki sam – dalej w prościutkiej i wciągającej strategii pod Windows chodzi o zdobycie (państwo po państwie) całego świata. Producent: Viable Software Alternatives. Termin: już jest. Komputer: PC. (A&G)

CONQUEST OF THE NEW WORLD

Znowu będziemy kolonizować, podbijać i handlować. Tym razem w Ameryce XV wieku (ale nowość, prawda?). Gracz może wcielić się w przedstawiciela jednego z czterech państw: Anglii, Francji, Hiszpanii i Belgii (a co w Ameryce robili Belgowie wg autorów gry?). Twórcy Conquest... zapewniają, iż gra będzie miała doskonałą, renderowaną grafikę, bogate efekty dźwiękowe i wstawki narracyjne (digitalizowana mowa). Producent: Interplay. Termin: jesień 1995. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

CLUB DEAD

Gra przygodowa reklamowana hasłem: opuść swe ciało, sięgnij do swego umysłu. I rzeczywiście, musisz przetrwać w obcym, nienawistnym świecie, a jedyną Twą bronią będą: logika, intelekt i instynkt. Masz cztery dni, potem umrzesz. Doskonała grafika i nie najwyższe wymagania sprzętowe (486/33) powinny być atutami tego programu. Producent: Viacom. Termin: lato 1995. Komputer: PC CD-ROM. (jp)



VIROCOP

Jest to dość nietypowa gra zręcznościowa typu shoot'em-up, łącząca jednak w sobie wiele elementów zaczerpniętych z innych gatunków. Bardzo ładna grafika pseudo 3D (podobna do tej z Chaos Engine) plus 5 (lub w wersji na A500 – 4) wielkich, różnorodnych poziomów oraz kilkadziesiąt typów wirusów do unicestwienia (sterujesz specjalnym robotem służącym do walki z tymi niemiłymi zwierzątkami) powinno zapewnić rozrywkę wszystkim posiadaczom Amig. Producent: Renegade. Termin: lato 1995. Komputer: Amiga. (rs)

A4 NETWORKS

A4 Networks – to skomplikowana symulacja gospodarcza. Gracz może budować lotniska, uniwersytety, spekulować ziemią, grać na rynku papierów wartościowych. Jednocześnie, oprócz konkurencji, przeszkadzać mu będzie sam los (pożary, katastrofy, trzęsienia ziemi). Jednak dla prawdziwego biznesmena nie istnieją żadne przeszkody! Można wybrać lokalizację z kilku dostępnych oraz poziom trudności. Dodatkową atrakcją jest udział słynnego amerykańskiego aktora, Jamesa Coburna. Wymagania sprzętowe sympatyczne (386/40). Producent: Infogrames. Termin: jesień 1995. Komputer: PC, PC CD-ROM. (jp)

Trzeci w historii naszego pisma konkurs na grę logiczną, ogłoszony w nr. 1/95 Gamblera, zaowocował rekordową liczbą 69 prac. Po wstępnej analizie okazało się, że 60 z nich potrafi prawidłowo walczyć o mistrzowskie laury. Pierwszy problem, jaki należało rozwiązać – ułożyć taki system sita eliminacji, by ci najlepsi nie odpadli we wczesnej fazie turnieju. Utworzonych zostało 12 grup po 5 programów. We wszystkich grupach walczył „każdy z każdym" po dwie partie (z zamianą rozpoczynającego). Jeżeli dany program nie potrafił rozpoczynać partii, przegrywał walkowerem 0:64 (było 5 takich programów). Jeśli w trakcie gry program popełnił błąd i wykonał posunięcie niezgodne z regułami – również przegrywał partię walkowerem. Za zwycięstwo przyznawane były 2 pkt., za remis 1 pkt., a za porażkę 0 pkt. W przypadku równej liczby punktów decydował bilans gier między zainteresowanymi programami, a gdy i on był identyczny – bilans małych punktów, uzyskany w danej grupie. A oto wyniki eliminacji (liczby oznaczają zdobyte i stracone punkty meczowe):

Grupa A

M. Kolasiński 15:1
Piwowar 11:5
Leszczyński 10:6
Zimewicz 2:14
Wawszczak 2:14

Grupa B

Kobalczyk 12:4
Węgrzynowski 11:5
A. Flinta 9:7
Maciorowski 8:8
Maliszczak 0:16

Grupa C

Borkowski 16:0
Nowakowski 12:4
Ciołecrek 8:8
Trębacz 4:12
Czart 0:16

Grupa D

Puzio 16:0
Kozłowski 9:7
Siewko 5:11
Pałys 4:12
Kowalski 4:12

Grupa E

Czarko 14:2
Szarmach 12:4
Ganczarski 8:8
M. Flinta 4:12
Grzegorzewski 2:14

Grupa F

Gwiazda 14:2
Jakubowski 12:4
Kukier 6:10
Grabowski 4:12
Kapski 4:12

Grupa G

1. Szwagrzyk 14:2
2. Jochymek 12:4
3. Pietnoczko 6:10
4. Puchawski 6:10
5. Bartos 2:14

Grupa H

1. Sochacki 16:0
2. Mętel 12:4
3. Kustrzyński 4:12
4. Gromada 4:12
5. Wunsch 4:12

Grupa I

1. Borzyszkowski 12:4
2. Nazarewicz 12:4
3. Buczkowski 12:4
4. Oniak 2:14
5. W. Kościński 2:14

Grupa J

1. Paprocki 16:0
2. Kaczmarek/Stołowski 11:5
3. Marszałek 6:10
4. Spicer 4:12
5. Tkaczuk 3:13

OTELLO

Grupa K

1. Juraszczyk 14:2
2. Bizoń 10:6
3. Pobłocki 8:8
4. Węgielczyk 4:12
5. Przeworski 4:12

Grupa L

1. Kaliciński 14:2
2. Arodź 10:6
3. Bydoń 8:8
4. Seiler 4:12
5. Kwiecień 4:12

Dwa pierwsze programy z każdej grupy awansowały do II rundy. Programy, które zajęły 3. i 4. miejsce stoczyły dodatkowe walki w ośmiu grupach repasażowych. Tylko ich zwycięzcy uzyskali awans do następnej fazy rozgrywek. Byli to: Leszczyński, Kukier, Buczkowski, Bydoń, A. Flinta, Ganczarski, Puchawski i Pobłocki.

W ten sposób wyłoniona została grupa 32 programów. Podzielono ją na 4 grupy, po 8 programów. I znowu nastąpiła seria pojedynków „każdy z każdym" po dwie partie. A oto rezultaty tych bojów:

Grupa I

1. Czarko 26:2
2. M. Kolasiński 22:6
3. Węgrzynowski 17:11
4. Jakubowski 12:16
5. Borkowski 12:16
6. Pobłocki 12:16
7. Buczkowski 4:24
8. Kozłowski 4:24

Grupa II

1. Nowakowski 24:4
2. Kobalczyk 22:6
3. Szarmach 16:12
4. Puzio 14:14
5. Gwiazda 14:14
6. Piwowar 10:18
7. Puchawski 10:18
8. Bydoń 0:28

Grupa III

1. Juraszczyk 26:2
2. Mętel 18:10
3. Szwagrzyk 18:10
4. Leszczyński 15:13
5. Kaczmarek/Stołowski 14:14
6. Borzyszkowski 12:16
7. Ganczarski 7:21
8. Arodź 2:26

Grupa IV

1. Sochacki 26:2
2. Paprocki 26:2
3. Kaliciński 18:10
4. A. Flinta 14:14
5. Jochymek 10:16
6. Bizoń 10:16
7. Nazarewicz 8:20
8. Kukier 2:26

Pierwsze trzy programy z każdej grupy awansowały do finału. Programy, które zajęły miejsca 4., 5., 6. i 7. utworzyły 16-programową grupę półfinałową. I znowu metodą „każdy z każdym" po dwie partie walczono o 4 miejsca premiowane awansem do finałów. W półfinale tym najlepsi okazali się: A. Flinta, Bizoń, Borzyszkowski i Kaczmarek/Stołowski. W finale również każdy program spotkał się dwukrotnie z pozostałymi rywalami. Dwa programy spisywały się rewelacyjnie, gromiąc wszystkie pozostałe i zasłużenie stanęły do walki o prymat najlepszego. Były to programy Sochackiego i Paprockiego, które w II rundzie, w grupie IV spotkały się już i wygrały po jednej partii walcząc ze sobą. W finale Paprocki minimalnie wygrał 33:31 partię rozpoczynaną przez rywala oraz zdecydowanie – 50:14 – rozpoczynaną przez siebie, zdobywając mistrzostwo w grze w Otello! Przypominamy, że ten sam zawodnik wygrał poprzedni konkurs, którego tematem była gra Młynek.



Oto kolejność finałowej szesnastki:

1. Paprocki 60:0
2. Sochacki 56:4
3. Juraszczyk 48:12
4. Czarko 40:20
5. Kaliciński 38:22
6. A. Flinta 34:26
7. Szwagrzyk 34:26
8. M. Kolasiński 33:27
9. Mętel 33:27
10. Borzyszkowski 25:35
11. Węgrzynowski 20:40
12. Kaczmarski/Stołowski 16:44
13. Kobalczyk 14:46
14. Bizoń 14:46
15. Nowakowski 9:51
16. Szarmach 6:54

Pozostałe miejsca:

17. Jochymek
18. Piwowar
19. Pobłocki
20. Leszczyński
21. Nazarewicz
22. Jakubowski
23. Puzio
24. Ganczarski
25. Borkowski
26. Gwiazda
27. Puchawski
28. Buczkowski
29. Kozłowski
30. Arodź
31. Bydoń
32. Kukier

W ten sposób, po niemal 3 miesiącach walk i stoczeniu dokładnie 1004 pojedynków między programami na trzech platformach sprzętowych (IBM PC, Amiga i Atari), mistrzostwa w Otello uznajemy za zakończone. Chwała zwycięzcom, chwała pokonanym. Zwycięzcy oprócz



chwały otrzymają co nieco na osłodę swoich trudów. I tak zwycięzca turnieju, czyli Mistrz Otello – Leszek Paprocki otrzyma 500 nowych zł, Krzysztof Sochacki (II miejsce) – 300 zł, Szymon Juraszczyk (III miejsce) – 120 zł, a Sławomir Czarko (IV miejsce) – 80 zł. Specjalną nagrodę za walory artystyczne programu otrzyma Łukasz Piwowar (50 zł).

Pełną dokumentację zawodów z kompletem rezultatów poszczególnych partii każdy z uczestników turnieju otrzyma drogą pocztową. A już teraz zapraszamy do szykowania kompilatorów na następny konkurs, dotyczący oczywiście gry logicznej, którego reguły podamy wkrótce.

Andrzej Majkowski

Omówienie niektórych programów

Ze względu na szczupłość miejsca omówienie ograniczyliśmy tylko do programów laureatów.

1. L. Paprocki. Kod źródłowy tego programu miał zaledwie 30 kB... Całość została napisana w języku C – widać tu wszelkie jego zalety, pomijając już fakt naprawdę udanego algorytmu. Program korzysta z trzech rodzajów wag (w zależności od fazy gry), obcina zbędne gałęzie drzewa ruchów i próbuje nawet dynamicznie zmieniać wagi i głębokość przeszukiwania drzewa. Naprawdę widać, że sporo potu wylano na klawiaturę... Komentarze – raczej skąpe, chwali się



notowanie poprawek dokonanych w programie. Wygląd nie oszałamia orgią kolorów, ale jest dość solidny.

wygląd=4; pomysł=3+; algorytm=5+; styl=4+

2. K. Sochacki. Program napisany w Pascalu; grafika sumienna, bez rozpraszających bajerów. Kod źródłowy dość czytelny (dla-



czego tak mało komentarzy?!), tylko nazewnictwo można by nieco ujednolicić (jest angielsko-polskie). Algorytm bardzo efektywny, aczkolwiek nie oczywisty.

w=4; p=3+; a=5; s=4

3. Sz. Juraszczyk. Obiektowy Pascal ze sporą domieszką assemblera. Sporo komentarzy, zwłaszcza opisujących procedury; użycie assemblera powinno jednak pociągnąć za sobą dokła-



dniejsze opisanie fragmentów kodu zawierających takie wstawki. Program „zrobiony jest na" Windows (okienka, przyciski, suwaki), co ciekawe – można w nim otworzyć wiele okienek (tych samych rozmiarów) i w każdym prowadzić niezależną rozgrywkę. Brak możliwości cofania ruchów.

w=5-; p=4+; a=4+; s=5-

4. S. Czarko. Program pracuje w środowisku Windows, a pomimo to wolę „wygląd" programu poprzedniego. Podoba mi się wykorzystanie możliwości zapisywania na dysk i odczytywania stanu gry oraz zmieniający się kursor myszy, w zależności od tego, czy ruch na danym polu jest dozwolony, czy nie. Trochę



mało komentarzy, zwłaszcza dotyczących istoty algorytmu. Poza tym program działa stosunkowo wolno.

w=3; p=3+; a=4+; s=4-

5. Ł. Piwowar. Chyba najbardziej efektowny wizualnie program (a i dźwięku w nim nie brakuje). Jako intro odtwarzany jest plik FLI, to samo jako „extro", na zakończenie programu („szkoda, że Państwo tego nie widzą!") – plansza jest jakby obracana, a na jej miejsce wchodzi... Norton Commander. Takie sztuczki – animacje w postaci plików FLI, dźwięk jako WAV czy MOD, gra-



fika w PCX – są często wykorzystywane przez profesjonalnych twórców gier. Mam tylko pytanie: czemu do odtwarzania takich plików autor wykorzystuje oryginalne programy, np. z pakietu 3D Studio bądź Creative Labs? Chodzi mi o elegancję działania programu. Kod źródłowy – o ironio – w Basicu; bardzo dobrze dokumentowany (w osobnym pliku rodzaju NFO), zwłaszcza użyty algorytm.

w=5; p=4; a=3+; s=4

Jak się pisze gry logiczne?

Hm... większość autorów, którzy nadesłali prace na konkurs Gamblera zda się wiedzieć, mimo to napiszę jednak parę słów ku... ogólności. Cóż to takiego, gra dwuosobowa (logiczna)? Z grubsza wiadomo – gracze wykonują na przemian ruchy, za każdym razem oceniając swoje szanse (pozycję) do momentu, aż jeden z nich (lub żaden – wtedy jest remis) osiągnie stan „końcowy", zadany regułami gry. Wielu ludzi myślało, jak to przełożyć na język komputerów i wymyśliło – całą grę można zapisać w postaci znanej struktury danych, jaką jest drzewo. Poszczególne ruchy odpowiadają wówczas jego gałęziom, a wartość przechowywana w każdym węźle – ocenie sytuacji.

Naturalnie, bywają gry, dla których znany jest tzw. algorytm wygrywający, to jest taki, co zawsze prowadzi do wygranej pod warunkiem, że to my rozpoczynamy grę. Istnieją gry, których drzewo ruchów może ciągnąć się w nieskończoność, np. warcaby – jeśli gracze mają damki, mogą poruszać się po planszy do znudzenia – trzeba wówczas jakoś ograniczyć takie manewry, np. ustalając warunki remisu. W wypadku Otella drzewo jest skończone – wolnych pól na planszy ubywa, aż wreszcie wszystkie zostają zapełnione.

Jaka jest zatem strategia wygrywania (przez komputer) takich gier? Musimy stworzyć odpowiednią funkcję (rekurencyjną) przeszukującą drzewo. Będzie ona wywoływana dla każdego węzła drzewa, aż do pewnej, zadanej jego głębokości (najczęściej w ten sposób określa się poziom trudności gry). Na końcu funkcji komputer ma zatem „przed oczami" planszę taką, jak po rozegraniu ruchów z danej ścieżki drzewa i może wybrać sytuację do tego momentu najlepszą.

Niestety, takie drzewa bywają wielgachne – w tej sytuacji przeszukanie wszystkich gałęzi daje nam wprawdzie gwarancję znalezienia najlepszego ruchu (przypominam: do zadanej głębokości!), ale trwa piekielnie długo. Mądrzy ludzie wymyślili więc metody, które pozwalają na obcinanie zbędnych gałęzi, czyli takich, o których z góry wiadomo, że nie dadzą rozwiązania lepszego niż aktualnie najlepsze. Przykładem takiego algorytmu jest alfa-beta, który przyjmuje, że przeciwnik wybierze ruch najlepszy z możliwych. Zakładamy zatem, że przeciwnik nie jest gamoniem. Dzięki temu można przyspieszyć przeszukiwanie, a co za tym idzie – wejść „głębiej" w drzewo ruchów.

Nie napisałem jeszcze o drugiej istotnej sprawie, kto wie, czy

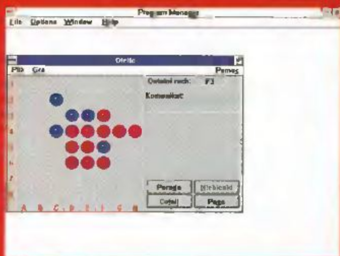
nie ważniejszej funkcji oceniającej. To ona właśnie szacuje pozycję na planszy w każdym węźle i od niej zależy siła gry. Niestety, tutaj jesteśmy zdani na swoje pomysły... Najczęściej jednak taka funkcja sumuje wartości wszystkich naszych pionów i odejmuje sumę wartości pionów przeciwnika – z uwzględnieniem wag pól, na których piony się znajdują. W programie Otello na przykład kluczowymi polami są narożne i waga takich pól powinna być odpowiednio większa niż innych; o ile większa – tu miejsce na Waszą intuicję i eksperymenty.

Program – to nie tylko siła gry. To także wygląd, sposób obsługi, dodatkowe opcje... Uważam, że każdy program powinien zawierać możliwość cofania ruchów (ogromny walor dydaktyczny: gracz uczy się na błędach). Co za tym idzie, można już łatwo zrobić wyświetlanie stanu rozgrywki lub zapisanie jej do pliku. Niezbędne jest zaimplementowanie kilku poziomów trudności – jeśli pozostawi się tylko ten najtrudniejszy, gra łatwo może znudzić. Przydaje się plik z pomocą, opisującą zasady gry i sposób korzystania z programu – reszta to tylko ozdobniki. Widziałem już animowane szachy, z wielką tłustą grafiką. Już po godzinie miałem dość – program grał bowiem bardzo słabo...

Słowo o kodach źródłowych: komercyjne gry pisane są najczęściej w zespołach 2-4 osób. W tej sytuacji komentarze są niezmiernie istotne – tylko nie takie w stylu: „znak:=readkey; {czytanie znaku z klawiatury}". Toć od razu widać, że czytanie! Chodzi o komentarze dotyczące algorytmu, pomysłu, idei; komentarze dokumentujące funkcje (co robi, co oznaczają parametry, co zwraca) i zmienne (co przedstawia, jaka jest jej rola w programie). Jest to istotne, zwłaszcza w wypadku dziedziny takiej, jak heurystyka, gdzie często liczy się dobranie właściwej funkcji oceniającej, wag pól lub innych takich „szczegółów".

Zajrzyjcie do oryginalnych bibliotek; mogą być kody źródłowe dostarczane z kompilatorami – jak one są opisywane? Na początku modułu długachny opis – kto napisał, kiedy, co moduł/program robi, w jaki sposób? Itd. itp. Niekiedy podane są nawet różnice w działaniu poszczególnych wersji danego modułu – to jest bardzo dobry zwyczaj – nie trzeba się potem zastanawiać, czemu kiedyś działało, a teraz nie chce? Powtórzę raz jeszcze – jeśli się pisze samemu, wówczas często może się wydawać, że komentarze są niepotrzebne, bo i tak wszystko wiadomo... Tak, ale do czasu – gdyż potem zapomina się, co oznaczają zmienne o tak wiele mówiących nazwach, jak „bum", „j23", „co_jest_u_licha", „matylda" czy „xa_t".

Grzegorz Kozielski

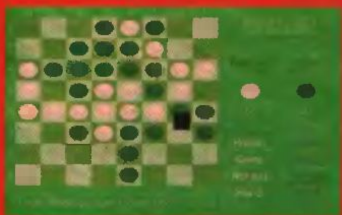

A. Flinta


Szwagrzyk

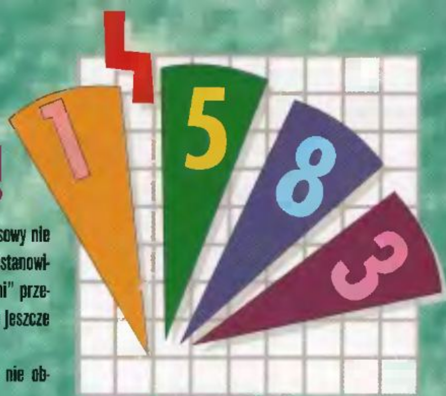
Kaliciński



Kolasiński



Prima Aprilis!



Ponieważ ogłaszając konkurs primaaprilisowy nie podaliśmy terminu nadsyłania odpowiedzi, postanowiliśmy poczekać, aż kartki z „celowymi błędami" przestaną napływać. Potem odczekaliśmy kontrolnie jeszcze miesiąc. I w końcu ogłaszamy rezultaty.

NAJWYŻSZE PODIUM niestety pozostaje nie obsadzone.

Na II miejscu ex aequo uplasowali się: Dominik Herman z Wrocławia, Sebastian Radowski „Shock" z Gliwic, Steal z Knurowa oraz Mariusz Żywicki z Olsztyna z rezultatem 7 trafień na 9 możliwych. Nagrody - gry z Kolekcji Klasyki Komputerowej firmy IPS Computer Group (laureatów prosimy o kontakt telefoniczny).

III miejsce zajmują: Adam Rodak z Lublina, Paweł Szyndela też z Lublina i Marcin Szczap z Warszawy - z 6 trafieniami. Nagrody – karty do grania firmy Piatnik.

Oprócz tego postanowiliśmy przyznać wyróżnienia - w wys. 20 zł – strzelcom, którzy trafili po 5 razy. Są to: Wojciech Kowalczyk z Namysłowa, Piotr Rodak z Lublina i Sebastian Stańczyk ze Słupska.

Nagrodę Specjalną im. Dziecka we Mgle w wys. 2 zł otrzymują wszyscy pełni nadziei Czytelnicy, którzy zamówili numer archiwalny z roku 1900 (a może 2000?), czyli numer 1/00 - jeden z celowych błędów.

Oto lista <u>„fałszywych kart" z nr. 4/95:</u>

1. Eye of Beholder 4 (pozycja w indeksie programów na str. 3).
2. „Krótki esej o błędach" autorstwa Oczołoma na str. 99 (pozycja w spisie treści na str. 3).
3. Znaczek działu Gramy! na stronie 18 został zamieniony na znaczek konkursów.
4. U góry strony 45 napis „tete" zamieniono na „hehe".
5. List „Nie było nas, był..." w Reakcjach Redakcji.
6. Kupon na numer archiwalny 1/00.
7. Znaczek działu Recenzje na str. 71 został zamieniony na znaczek Targów.
8. „Pierwszy polski symulator lotu" ze str. 77 w dziale Nadesłano (niestety).
9. Informacja o „Mortal Kombat 2 Update Disk" w dziale News na str. 80 (też niestety).

Natomiast <u>NIE BYŁY błędami</u> następujące informacje, w które wielu z Was nie chciało uwierzyć:

1. W grze Lords of Midnight rzeczywiście płynie czas, gdy komputer jest wyłączony. Po prostu: każdy pecet jest wyposażony w zegar czasu rzeczywistego. Gdy wracasz do gry po tygodniu przerwy, program zmienia sytuację w grze tak, jakby tam też upłynął tydzień!
2. Mortal Kombat 2 rzeczywiście przyniosła większe zyski, niż największe hity Hollywood w 1995 r.
3. W Metal Marines rzeczywiście możesz sobie podwyższyć rozdzielczość do 1280x1024 (a nawet jeszcze bardziej, jeśli masz kartę graficzną z 2 lub 4 MB RAM i odpowiedni monitor). Gra chodzi pod Windows.

Poza tym <u>NIE BYŁY celowe</u> następujące nasze wyskoki i potknięcia:

1. Wszelkiej maści literówki (np. Patriacan zamiast Patrician w metryczce na str. 30, Great Naval Battle zamiast Battles itd.). Pisaliśmy, że fałszywymi kartami „NIE SĄ POJEDYNCZE SŁOWA ANI ZDANIA", sądząc w swej naiwności, że to wystarczy. Ale nie. Więc dodaję: NIE SĄ TO TEŻ POJEDYNCZE LITERY!
2. Swobodniejsze formy literackie – „dziwny wstępniak" albo „początek recenzji Proven Guilty" – na miłość Boską, panowie i panie, jeśli będziemy tak myśleć, to wyjdzie nam, że (z całym szacunkiem) taki Mickiewicz pisząc „wpłynąłem na suchego przestwór oceanu" - BREDZIŁ!
3. Urozmaicenia graficzne: przekręcone literki w tytule Kroniki Towarzyskiej, maziaje na zdjęciu laureata konkursu Ślimak, montowane screeny z gier (trzech zawodników w Mortalu, eskadra samolotów w Dawn Patrol).
4. Opuszczenia - czy to celowe (brak metryczki do One Must Fall PL, bo recenzja już była), czy błędne (brak typu komputera przy tipsie do Seven Gates of Jambala).

Redakcja



G a l e r i a

Autorem sierpniowej Galerii jest **Kacper Kuciński**, uczeń czwartej klasy IX LO we Wrocławiu, którego grafiki dostaliśmy jeszcze w styczniu. No nic, grunt to refleks. Dziękujemy i żałujemy, że nie było nam dane zobaczyć pajączka - elektrownia porządziła... A teraz słowo od autora:

„Renderingi stworzyłem przy pomocy Imagine 2.0 - nie pirackiego! - był w grudniowym numerze Amiga Format. Wszystkie obiekty (...) także są mojej roboty.

Z braku kasy działam na zwykłej, nie rozszerzonej wersji A1200 z twardzielem, którego wielkość pominę (ze wstydu...). Staram się, by moje grafiki były dość oryginalne - w tym biznesie to najważniejsze, liczy się pomysł, reszta - to praktyka i nieco wyczucia kolorów (...). Oprócz Imagine używam także DPainta IV i Brillance. Oba służą mi do rysowania teksturek i retuszowania grafik (Imagine'owi daleko do ideału).





(...) W tej chwili na twardzielu siedzi Galaga Deluxe, Frontier i „Setlersi" - to też są obecnie moje ulubione gierki. Komputer chętnie zamieniam na książki - ciągle czytam literaturę fantasy - uwielbiam Moorcooka i Pratchetta, a ostatnio przeczytałem „Pamięć, Smutek i Cierń" - doskonałą (naprawdę!) trylogię Tada Williamsa".

W Galerii Gamblera prezentujemy nadsyłane przez Czytelników prace graficzne, wykonane dowolną techniką, o całkowicie swobodnej tematyce. Mogą to być obrazy malowane tradycyjnie, albo z wykorzystaniem komputera, nawet dobrej jakości prace fotograficzne znajdą swoje miejsce w Galerii.

Należy tylko spełnić następujące warunki:

1. Artysta wysyłając prace załącza oświadczenie, że jest ich autorem i jedynym właścicielem praw autorskich oraz zgadza się na opublikowanie prac w magazynie Gambler nieodpłatnie, jedynie dla przyszłej sławy.
2. Do nadesłanych prac trzeba dołączyć krótką notkę informacyjną o autorze, jego zainteresowaniach, warsztacie pracy itp. Jeżeli któreś z nadesłanych grafik były już prezentowane publicznie, np. na łamach innych czasopism, to należy o tym napisać.
3. Wyboru prac dokonujemy na podstawie subiektywnej oceny nadesłanych materiałów. Dla autorów najbardziej przebojowych prac przewidujemy nagrody-niespodzianki.







